東京ゲームショウ速報 任天堂の新戦略が続々明らかに!

ニンテンドードリーム Nintendo DREAM

2003 vol.100 11/6

CD付きで 490 YEN

毎月6日と21日発売!

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年11月6日発行(毎月2回6日・21日発行)
第8巻第20号(通巻100号)



みんな、ありがとう! ニンドリは創刊100号を迎えました!!

メモリーカード用特製シールもっついてるよ!

速報! マリオ&ゼルダ ビッグバンドライブ

バテン・カイトス

ジャイアントエッグ ～ビリー・ハッチャーの大冒険～

攻略本に載ってない? クライマックス攻略!

テイルズ オブ シンフォニア

牧場物語 ワンダフルライフ

働きざかりの30代を応援!

100号記念特別付録

全10曲 30分収録

ファンタシースター オンライン

PSO サウンドトラック CD




NINTENDO GAMECUBE
活セシ
覚醒。
めざめる
ジパングの元気
RPG
「あの天外が出るなんて絶対うそだと思ってた。だから余計感激!」28歳会社員
「我が人生、最大、最高のＲＰＧ『天外魔境II』。ついにこの手に!!」25歳フリーター
「僕は中学生。でもおやじがやっているのを見てすげぇと思ってた！」15歳中学生
「音楽が久石 譲さん、ナレーションは岸田今日子さん！すごい！」19歳専門学校生
「卍丸、はまぐり姫、やっと会えるな！」22歳学生
皆様の熱いご声援にこたえて「天外魔境II」堂々復活！
弐拾壱世紀天外
HUDSON®
本　　　　社　〒062-8622 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル　TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京　〒104-8446 東京都中央区築地4丁目1番17号 銀座大野ビル　TEL 03-3542-4622 FAX 03-3542-4623
ハドソン ホームページ http://www.hudson.co.jp/


PlayStation®2
FAR EAST OF EDEN
天外魔境 II
MANJI MARU
●"ゲームキューブ"
●"プレイステーション 2"
好評発売中!!
価格4,980円(税別)
初回製造分限定
PS2版ピクチャーレーベル仕様
GC版広井王子完全監修「『天外魔境』覚醒之書」付き
tengai.jp
魔境覚醒計画
©1992,2003 HUDSON SOFT ©1992,2003 RED 絵師:辻野寅次郎
および NINTENDO GAMECUBE は任天堂の登録商標です。
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


GAME BOY ADVANCE
NARUTO
-ナルト-
木ノ葉戦記
好評発売中!
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)
CERO 全年齢 全年齢対象
■ゲームジャンル：シミュレーションアドベンチャー
■対応機種：ゲームボーイアドバンス
■プレイ人数：1～2人
NARUTO -ナルト-
忍術全開!最強忍者大結集
好評発売中!!
メーカー希望小売価格 4,800円(税別)
絶好調の忍者活劇アクション!
GAME BOY ADVANCE
TOMY
うずまきナルト連弾炸裂!
各キャラクターの個性豊かな必殺技も再現!
ナルトかサスケを選んでプレイ!
おなじみのキャラクター登場で盛り上がるぞ!
©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2002 TOMY


TOMY®
Dream Energy
大人気!!
ボリュームたっぷりのストーリーと
大迫力の忍術チームバトル!!
忍の世界を満喫する、
ゲームシステム登場!
はたけカカシ　本体　待機
原作の魅力そのままの「忍術チームバトル」!新たなパワーアップ忍術をつくりだす「忍術合成システム」も迫力満点!
キャラを選んで、
夢のチームを組める!
シカマル
カカシ
我愛羅
1度クリアすると、約20人以上のキャラからチーム編成できるぞ。また、原作のバトルを再現したり、原作にはないドリームマッチが実現できる!
©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2003 TOMY
NINTENDO GAMECUBE
特報!
ゲームキューブ第2弾がやってくる!
こんどの「激忍!」は真剣勝負の大乱戦だ!
NARUTO -ナルト- 激闘忍者大戦! 2
緊急入手!
これがマル秘画面だってばよ!
©岸本斉史 スコット／集英社・テレビ東京・ぴえろ
©2003 TOMY

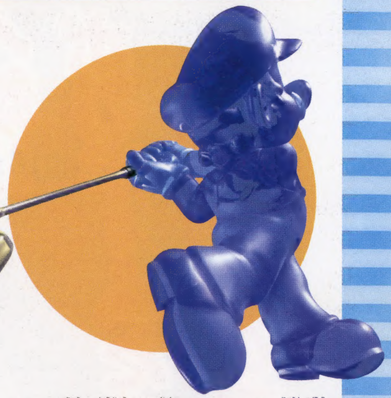
『マリオゴルフ』攻略本 データ満載で10月10日ごろ発売



マリオゴルフ ファミリーツアー

B5版 80ページ 10月10日ごろ発売 950円

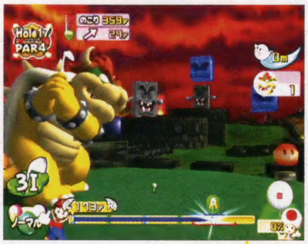
『マリオゴルフ』の最新作となる『マリオゴルフ ファミリーツアー』の攻略本がもうすぐ発売となる。トーナメントに勝ち残るための全ホール完全攻略で、ミニゲームやショートコースまで徹底的にフォロー。ある条件を満たすことで出現する、キャラクタやコースなどの「隠し要素」も余すところなく掲載されている。攻略のメインとなる「コース攻略」では、全ホールの全景がバッチリわかるコースマップのイラストを書き起こし、各ホールごとにポイントとなるショット位置が示されている。少ない打数で効率よく回れるようになっているのだ。



↑ゲーム中に登場する隠しキャラクタの入手法や、スターキャラとの比較もバッチリ



↑クラブ別による飛距離の違いも検証している



↑不気味な雰囲気が漂う「クッパキャッスル」も攻略。難解なコースもポイント解説

全キャラ完全掲載

ショットに関するあらゆるデータを検証

ボタン2回押しで打てる「かんたんショット」と、ボタン3回押しの「テクニカルショット」の打ち方から説明し、雨、風、ライなどのさまざまなシチュエーションの違いによる、ショットの変化を詳しく解説。正確な飛距離と方向性を理解することで、思ったとおりの位置へのショットが打てるように！ スコアを少しでも縮めることができるヒントが満載だ。

全コースのポイントをマップを用いて解説

当然のことながらすべてのコースを攻略。効率よく回れるように、独自の攻略チャートを作成し、各ホールごとにポイント別に攻略。ポイントとなるショット位置から、どの方向へ、どのくらいの距離を飛ばすべきかをアドバイスしていく。グリーンに関しても、マップ上に矢印を入れることで、グリーンの傾斜や転がり具合を一目で確認できるようになっているのだ。





2003 11/6
Cover Design 大條 千鶴子
ニンテンドードリーム Nintendo DREAM vol.100

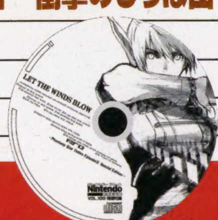
発行 (株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7544(販売業務)
編集・広告 (株)アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288 FAX 03(3556)3287



CONTENTS

特集

新作ソフト・攻略&情報ページ



特別付録 創刊100号プロジェクト第1弾
Phantasy Star Online サウンドトラックCD

連載企画



※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

GC ニンテンドーゲームキューブ

GBA ゲームボーイアドバンス



ワイヤレスアダプタ登場！

2004年に発売予定のGBA版『ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン』は、数メーターの無線通信が可能なワイヤレスアダプタ同梱で4800円！→114ページ

Nintendo DREAM ニンテンドードリーム

創刊100号プロジェクト第1弾

Phantasy Star Online Episode Ⅲ Special Edition

PSO 付録音楽CD

スペシャル連動企画

極上



ニンドリ史上かつてない超豪華・連続付録の第1弾は、セガのネットワークRPG『ファンタシースターオンライン』（以下PSO）の先行サウンドトラック!!! ファンはも

『ジャイアントエッグ』ボーナストラックを含む

全10曲合計31分

感動と興奮の豪華収録

付録音楽CDはP17にあるよ!
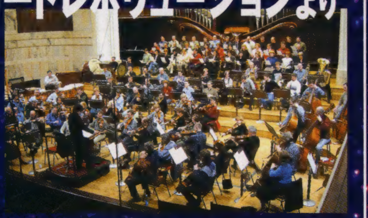


ニンテンドウ64発売の12日後に発行した創刊準備号。N64の生みの親である竹田玄洋さんのインタビュー記事を掲載。また、巻頭記事ではアイドルの中森友香ちゃんを起用し、新ハードの魅力を伝えた。すべての文字にはルビ（ふりがな）もなく、一見大人向きのように見えたが、少年向きとも思える内容のマンガも掲載していた。

TRACK 1～6 ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューションより



ファンタシースターオンライン
PHANTASY STAR ONLINE episode III C.A.R.D. Revolution



世界屈指のオーケストラ ワルシャワフィルハーモニー交響楽団による 壮大なテーマと、華麗なステージBGMの数々!!

天上の音楽を思わせる、生オーケストラならではの壮大で重厚なメインテーマは圧巻。また、ゲーム音楽としては異例の長尺で聴かせるステージBGMも新鮮。聴いたら絶対『EP3』を遊びたくなる！

ゲームの発売前に感動のサウンド体験!!

サントラCDを味わおう!

ちろん、これまで『PSO』を知らなかった人も、一度このCDを聴けば、『PSO』の世界に引き込まれること間違いなし!! 魂ガクガクものの極上サウンドをお試しあれ！

TRACK 7～9 ファンタシースターオンライン エピソード1&2より

熱いヴォーカルが胸を打つオープニング&エンディング

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン
EPISODE I&II Plus



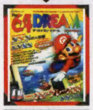
もともとサウンドの評価も高い『PSO EP1&2』からは、オープニングとエンディングのいいトコ取り。果てしない広がりを予感させるオープニングテーマは『PSO』サウンドの象徴的存在だ。2つのエンディングはともにせつないヴォーカルが心に沁みわたるバラード調の名曲!!

Bonus TRACK

ジャイアントエッグ ～ビリー・ハッチャーの大冒険～より



主人公ビリーの元気でわんぱくなイメージが、そのままテンポのいいテーマソングに！ わかりやすく遊び心のある歌詞（英語だけどね）は、知らぬ間にハナ歌を歌っちゃうほど!!



1996年11月号

糸井重里さんと宮本茂さんの、豪華2本立てインタビュー。糸井さんのインタビューでは、『マザー3』の話が中心。宮本さんの特集では、珍しい少年時代の写真などを掲載し、マリオの生みの親の半生を振り返ってもらい、小学校のときは遅刻の常習犯だったことが判明。広井王子さんのコラムや、マンガ「ブランドール64」などの連載もスタート。

初の海外オーケストラレコーディングを実現した
ソニックチーム 中裕司さん スペシャルインタビュー



本誌でももうすっかりおなじみとなった中さんが、今回は『PSO』シリーズ生みの親としての登場です。ワルシャワフィルの収録現場の雰囲気から、気になる新作の情報まで、たっぷり聞いちゃいました。

世界最高峰の楽団とホールで極上のゲーム音楽を演奏

―― 中さんの前回のインタビューで、初めて『PSO　EP3』の曲を聴かせてもらったとき、とても感動してしまって。それが付録CD企画のきっかけになったんですよ。今回はありがとうございました。何度聴いてもいいですよね！

中 いいでしょう？　130人くらいの本格的なオーケストラですからね。

―― たしか、ポーランドに行かれたのは今年の2月？

中 そうですね。僕、このとき地球一周してるんですよ。

―― ええ!?　地球一周って…、観光で？

中 いえいえ、もちろん仕事なんですけどね（笑）。まずサンフランシスコのサンノゼでやったGDC（Game Developers Conference。世界中のゲーム開発者が集うイベント）に出席した後、ポーランドへドイツ経由で入ったんですよ。そこでレコーディングをやったあと、イギリスのロンドン経由で戻ってきたという…。

―― お疲れ様でした（笑）。でもなぜまた、ワルシャワフィルハーモニック・オーケストラにお願いすることになったんですか？

中 今回の『PSO』で、ボーカルにどうしてもボーイソプラノが欲しかった、というのが最初のきっかけなんですよ。（編注：今回の付録CDはインストバージョンでの収録）日本とか、あとイギリス、アメリカもなんですけど、理想的な声の人がなかなかいなくて。北欧のほうでヴォーカルだけ録ろうかっていう話もあったんですけど。

―― 前作でもオーケストラは使っていますよね。

中 前回は東京のスタジオで、40人編成くらいのオーケストラを録ったんです。ボーカルはロンドン在住の女性アーティストだったので、ボイスだけ別に録りに行ったんですよ。

―― そうだったんですか。



中 前作が女性だったということもあって今回は男性で、しかも澄んだ声で…、ならボーイソプラノがいいね、っていう話になって。いろいろ探しているうちに、ぴったりの人がポーランドにいたんですね。

―― そこでポーランドが出てきた？

中 そうです。そのときせっかくだからオーケストラも一緒に録ればいいんじゃないかって。でちょうど、写真にも写ってる天野正道さんという方を通じて、ワルシャワフィルにお願いすることができたんです。天野さんはワルシャワフィルの常任指揮者なんですよ。

―― すごい経歴をお持ちの方みたいですが…？

中 そうですね。最近の日本のアニメ界なんかとも関係が深いようです。

―― それにしても、ワルシャワフィルといえば世界的に有名な、しかも国立の楽団じゃないですか。ぜいたくですよね～！

中 最初はやっぱり、ひとつのゲームにポーランドの国立の楽団の方々にこれだけやっていただくというのは、自分でお願いしておきながらも、本当にいいのかなぁ、という気持ちもありましたね。

―― そうですよね、やっぱり。

中 いまはわりと日本の業界ではオーケストラを使いたいときに、天野さんがワルシャワフィルを使えるということで一番みたいですね。ワルシャワフィルは日本でいうNHK交響楽団のような存在なんですけど、コスト的にも安くあがることもあって。もちろん旅費だけでもけっこうかかるんですけど、それを差し引いても余りあるレベル

中裕司さんプロフィール
1965年大阪府生まれ。84年にセガ入社。全世界で累計3200万本を売り上げた『ソニック』シリーズを筆頭に、数多くのヒット作を生み出し続け、最新作『PSO　EP3』、『ジャイアントエッグ』ではプロデューサーを務める。ソニックチーム社長とセガの開発本部長を兼務し、ますます多忙な毎日の様です。

ボーイソプラノ…変声期前の少年の高い声によるヴォーカルやコーラス。トライアル版のオープニングで一部が聴けるよ。　**天野正道さん**…。国立音楽大学作曲科、同大学院作曲専攻創作科を首席で卒業。数多くのアーティストのアルバム、映画、アニメ、CM、TVなどの音楽制作を手がけ、映画「バトルロワイヤル」では日本アカデミー賞音楽部門優秀賞を受賞。ワルシャワフィルとの交流も深く、1年の

中さん秘蔵！ ワルシャワフィル スナップSHOTレポート inポーランド

中さんがポーランドで撮影してきた膨大な写真の一部を特別に掲載。ご本人のコメント付きですよ～。

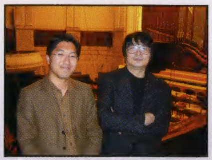




写真は趣味みたいなものなんですけど、旅先で気になったものを、デジカメで数100枚くらい、延々撮り続けちゃうんです。いろんなところに行き過ぎて忘れちゃうんで、記録みたいな感じですね。ビデオも録ったんですけど、何気なく記録用に撮ったので…。今度はちゃんと撮ってオマケのDVDにしたほうがいいかも。編 そしてニンドリの付録にも！（笑）

写真ではみなさん普段着ですけど、本当は前もって言えば正装して来てくれるらしいんですね。それを言ったら「なんだ言ってよ、みんな出たいんだから～」って言われて（笑）。楽団の方にこれは何のゲームに「入るのって聞かれて、これこれこういうゲームで、きっとポーランドでも買えますよって話をしたんですよ。編 いつか演奏者とネット対戦もできる日が来るかな？





指揮者の天野さんと2ショット。天野さんは日本に行ったり来たりされてて、今回のレコーディングのための譜面作りも何ヶ月もかけて打ち合わせしてきたんです。



ボーイソプラノのクリス君と、天野さんです。オーケストラの音が想像以上に強くヴォーカルが弱くなってしまったので、オーケストラとは別に、再度クリス君に一人で歌ってもらいました。

What's

ワルシャワ・フィルハーモニック・オーケストラ

正式名称はポーランド国立フィルハーモニー交響楽団。創立102周年を誇る世界有数の名門オーケストラだ。近年は日本のアニメ・ゲーム業界とのつながりも深く、OVA「ジャイアント・ロボ」、押井守監督実写映画「アヴァロン」などの音楽を手掛けている。



の高さですから。

―― 収録されたホールも、有名なところみたいですね。

中 向こうで撮ったビデオがあるんですよ（ビデオを再生しつつ…）。彼らが拠点にしているこのワルシャワ・フィルハーモニーホールも、格式のあるホールなんですよ。ショパンコンクールって言って、5年に一度世界最高峰のピアノコンクールが開かれるところなんですね。

―― それなら名前だけは聞いたことが…。

中 （映像を見ながら）僕が座って見ているところがいわゆる審査員席で、いちばんいいところなんです。なんだか僕だけここに座ってて、仕事抜きでじっくり堪能したんじゃないかという（笑）。

―― きっと最高だったでしょうね～。

中 一緒に行った人間は僕以外は音楽関係だったんで、みんなせっせと仕事してるわけじゃないですか。一応僕もプロデューサーなんで、仕事は仕事なんですけど、僕のためにみんな演奏してくれてる、みたいな感じがしましたね。

―― うーん、うらやましい～！（笑）

中 とってもぜいたくですよね（笑）。オーケストラの収録をするのはこれで3度目なんですけど、そのたびに思いますね。でも正直、楽曲が短かいなぁ、もっと欲しいのに～！ って思っちゃいました。全部で4曲録ったんですけど、もっと心地よさにひたっていたかったというか、あっという間に終わった感じがして、余韻を残しつつ帰ってきたんです。



デジタルでは出せない生音の厚みと広がり

―― 演奏中は何か指示を出されたりするんですか？

中 いえ、この状態に至っては、どこそこが気になるからこう直そうっていうことはもうできないレベルなんですね。テンポとか音程の問題とかは当然あるんですけど、そういう問題は僕が口を出すほうがおかしくなる可能性もありますから。それにみなさん、本当に職人っぽい仕事をされるんですよ。

中 （映像を見ながら）いまちょうどみんなが集まってきて、なんとなく練習してますよね。でも、こんな感じで始まってから終わるまで、3～4時間くらいなんですよ。

―― そんなに短いんですか!?

中 みんな揃って音あわせを2回くらいして、それぞれの奏者と指揮者がやりとりをして、作曲担当者やサウンドエンジニアの意見を聞いて、それだけでビシっと決まっちゃう。

―― 何度も練習するわけじゃないんですね？

中 譜面見てすぐに、これだけの楽曲が弾けちゃうんですよ。正直僕らも、どんな風に演奏されるのかは行ってみないとわからない部分ってあるんですけど、聴いてもう「ああ素晴らしい！」ってもう観客みたいに感動して。その前の段階まで、いろいろデジタルで作ったものを聴いたりもしてたんですけど、最終的な厚みがこれほどとは想像できなかったですね。

―― デジタルでもある程度の音は出せますけど、やっぱり音の厚みは大きい？

中 大きいですね。人間が生でやるということの、ほんのわずかな要素なんですけどね。ワルシャワフィルのみなさんは本当に慣れているので、周囲と合わせていくことをきっちりできるんですよ。音あわせというか、日本では後でデジタルで調整したりすると思うんですけど、そういうのを一切やらないんですよ、基本的に。演奏するときに音の出し方とか全部完成させちゃうんです。写真をよく見てもらえばわかると思うんですけど、マイクをオーケストラ全体に向けて録ってるでしょ？

―― ああ、わかります。

中 日本だと楽器ひとつひとつに対してコンタクトマイクというものを出してやったり、スタジオで個別に仕切って楽器ごと別に録って、あとでバランス調整とかいろいろやるんですけど。とくにそれが必要ないんですよね。これは彼らならではの能力だと思うんですけど、相当すごいことだと思いますよ。

中 あ、（映像の中で）いま僕が握手した女性の方がいますよね。バイオリンソロで、コンサートマスターでもある方なんですけど、映画の「戦場のピアニスト」に出てたんですよ。アカデミー賞を受賞した。映画の中に、まさにこのホールが、このオーケストラで出てくるんですよ。主人公のピアニストだけは俳優さんですけども、スタッフロールを見てるとワルシャワフィルって出てますから。

―― 映画にそのまま？

中 ここのホール自体、戦時中からある古いホールで、音楽的にも格式が高いところなんですね。さきほどのショパンコンクールにしても、もともとショパンがポーランド生まれなので、ショパンの心臓が教会に埋められてたりするんですよ。

映画のような大作感をゲームで実現したかった

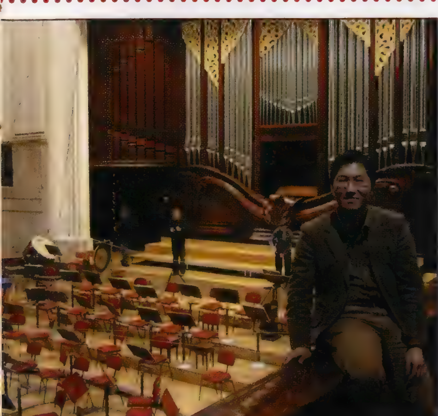
―― 今回の『PSO』のサウンドについて、中さんから何かリクエストはされたんですか？

中 音楽制作に関してはほぼまかせっきりな感じなんですけど、とくに今回の『EP3』は、これまでの流れも含めた上でやってもらったので、安心して聴いてますね。

―― 好きな音楽CDを渡したりとかはしないんですか？（笑）（※編注：任天堂の宮本茂さんが、作曲の近藤浩治さんに好みのCDを何気なく渡してゲームに反映してもらうというエピソードが元ネタです）

中 うーん、僕はそもそもあんまり音楽を聴くほうじゃないですからね。それをやる

半分以上をポーランドで過ごす。『PSO EP3』ではテーマソング・ゲーム中BGMのオーケストラアレンジ、指揮を担当。　**戦場のピアニスト**…第2次世界大戦中、ナチス占領下のポーランドに生きた一人のピアニストの体験に基づき描かれた映画。カンヌ映画祭ではパルムドール（最優秀作品賞）を受賞。



㊞ これはホールの2階の観客席でしょうか。ステージ奥に見えるパイプオルガンも素晴らしいですね。あ、中さん、危ないですよ！（笑）



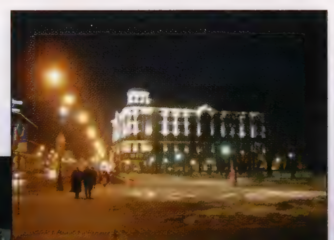
ホールの裏にカフェとかあって、みなさんそこでお茶を飲んで休憩されてました。



このホールは彼らが常にいる場所なんで、各国の公演のポスターなんかも貼ってあるんですね。㊞ これは日本公演のときのものみたいですね。かなり古そう。

行くときに、ポーランドは氷点下10度なんでって言われていったんですけど、行ったときは2度くらいだったのかなぁ。サンフランシスコですっかり忘れてて、行く前にコートを買っていきました。



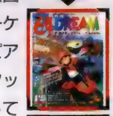






今回撮った写真はホールとホテルの間を撮った程度なんです。滞在期間が2日くらいでとにかく時間がなくて。ゲームショップとかも行ってみたんですけど、品ぞろいも普通でイメージとだいぶ違いましたね。そういえばマクドナルドもありました。㊞ 映画の1シーンみたいな歴史を感じさせる建物ですね。

ニンドリ100号への道 3号



1996年12月号

特集は期待のランキング1位の『マリオカート64』。料理コーナーの「ピストロ64」もスタートし、「キノピオたちの森のマリネ」などを紹介。インタビューはセタの冨士本淳社長。スペースワールド96の直前情報では、コナミやイマジニアなど、出展予定のメーカーを紹介したが、内容的にはとても乏しいものだった。

なら僕はモー娘。のCDとかを持ってかなきゃならないかも。
(一同爆笑)
―― 最近コンサートに行かれたりとかは？
中 最近だとこの間の「マリオ＆ゼルダライブ」ですね。見ながら、あぁ、うちでもやりたいなぁ、と思ったりして。あとは、だいぶ前ですけど、ジョン・ウイリアムスとか…。
―― 「スター・ウォーズ」の音楽の作曲者ですね。
中 あんまり日本には来てないんですけど、3回来日したうちの2回くらい行ってますね。クラシックというか、ポップス系なんですけど、ずーっと盛り上がりっぱなしで、かなりいいんですよ。みなさんも好きだと思うんですけど、もともとは「スター・ウォーズ」のような大作感がRPGにも欲しいという気持ちが強くて、そこからオーケストラを録ろうという流れになったんですね。昔はこういうことはできなかったですからね。メディアがディスクになって、本場のオーケストラの方たちにお願いできるクオリティまでなったというのは、嬉しいことですよね。ゲーム機の性能がどんどん上がってる分、グラフィックだけでなく音楽も高めていけるようになって、いい時代になったなぁと思います。
―― これまで『PSO』に興味がなかった人も、今回のCDを聴いて興味を持ってもらえればいいですよね。
中 そうですね。映画でもそうだと思うんですけど、あんまり興味なかったものでも、なにかをきっかけに興味を持つことって多いですからね。とくに今回は、カードゲームというところで、前作のファンでもすごく心配されてる方も多いと思うんですけど、一度やってみれば、そのおもしろさがわかってもらえると思うんです。
―― それはありますね。
中 トレーディングカードって世の中でものすごい普及してるものなんですけど、それがTVゲームだとちょっと…っていう方が結構いると思うんですよ。そういう意味では今回、きっちりネットワークを使って再現して、集めてきたときのおもしろさとか、いろんな要素を取り入れてますし、システム的にもすごくよくできたゲームだと思います。
―― 開発もだいぶ長かったようですからね。
中 もっと早く開発も終わりたかったんですけど、スタッフがもういつまでも作りこんじゃいまして（笑）。長いよ～って思いながら、やっと発売できるところまで来たんです。

オンラインだからできる新しいカードゲームの形

―― ゲームの質問なんですけど、トライアル版の反響はどうでしたか？
中 賛否両論ありましたね。今回はいろんな実験的なことをやらせてもらったので、その反響もいろいろあって。アークスとハンターズどっちで遊ぶべきかとか、ファンの間で議論にもなってますけど。でもそういうところで議論が起きた段階で、このゲームのおもしろさに到達してるんじゃないかと思うんですよ。
―― それはありますね。
中 ある程度バランスがくずれてしまっても、カードレボリューションをかけてしまうと次の面白さに行けますし、それが今回オンラインでやっているカードゲームならではのおもしろさだと考えてるんですね。いままで何でもなかったカードが、急にすごい効果を持つ可能性があるわけで、戦術的にも面白くなったりする。本物のトレーディングカードって、せっかく集めてもすぐにゴミのカードになってしまうことがあるじゃないですか。
―― 弱いものは弱くて、強いものが絶対的に強い、ってことはありますね。
中 そういうことをなるべくしたくなかったんです。使えないカードでもたくさん持つことによって効果が起こったりしますし、VIPカードを手に入れて、オークションに入っていったときの楽しさとか、いろんな楽しみがたくさん盛り込めたと思うんですよ。
―― そういう意味では、カードゲームの舞台として『PSO』の世界がある、というのは大きな強みですよね。
中 ポケモンカードなんかもそうだと思うんですけど、しっかり認知されている題材があってこそ、成り立ってると思うんです。世界観のしっかりした『PSO』なら1枚のカードを見たときに、これが敵なのか味方なのか、武器なのか何なのかっていうのをある程度想像できますから。そのあたり『3』はいいところを突けてるんじゃないかと思ってます。
―― カード枚数はだいたいどのくらいあるんですか？
中 かなりたくさんありますよ。こちら側でイベントっぽいことをいろいろ仕掛けて行く予定ですので、オンラインゲームでしかできない新しいカードゲームの楽しさを味わってもらえるんじゃないかと。もう我々もずっとオンラインゲームを作り続けてますから、そこで得たノウハウを生かして運営できると思います。
―― 新しい試みがいろいろありそうですね。なんだかもう楽しみになってきちゃいました（笑）。
中 今後何年かしてカードゲームがもっと流行ってきたとき、きっと我々の作ったシステムの流れを汲んだものになるだろうなぁというくらい、自信はありますよ。ここまでのシステムを構築するのに時間がかかってしまったんですけど、カードゲームならではの楽しさはもちろん、新しい楽しみまで本当に欲しい要素はきちんと用意できたと思います。
―― 編集部でもトライアルに参加したんですけど、今回は観戦しているだけで楽しい、という意見がありました。
中 上手な人のプレイを見ると、遊び方がよくわかりますよね。おお、なるほど～っていう驚きもあったり。
―― 観戦すると手持ちデッキまで全部丸見えですからね。でもそれって、友達同士で携帯電話を使えば、ズルできちゃうんじゃないかって話もありますけど…？
中 うーん、確かにそれはチームでも揉めたところなんですよ。もちろんしちゃいけないと思いますけど、逆にそこまでしたいなら…、という意見もあって。ユーザーのモラルにまかせる部分ではありますね。それに、デッキが見えれば必ず勝てるとは限らないですからね。

ファンタシースターオンライン
PHANTASY STAR ONLINE episode III C.A.R.D. Revolution

オンラインならではの協力型カードバトル

ネットワーク対応の思考型戦略カードバトルにシステムを一新したシリーズ最新作。始めにプレイヤーは対立する2大勢力「ハンターズ」と「アークス」のどちらかに所属。指揮官としてストーリーキャラを操り、ゲームを進めていく。どちらに所属するかで戦い方が異なるのだ。

GC

タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション	ジャンル	オンラインタクティカルゲーム
発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
発売日	11月27日	メモリーカード	ブロック数未定
価格	6980円	備考	モデムアダプタ・キーボード対応



→チャットで作戦会議や仲間同士の回復など、これまでのカードバトルにない、『PSO』ならではのコミュニケーションの楽しさがあるのだ


←ハンターズは剣など武器のカードで戦う。武器・防具が破壊されるまで自分はダメージを受けない

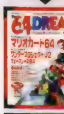

↑ロビーで対戦相手を募ったり、仲間を探したりできるぞ


→アークスはエネミーをカードで召喚して戦う。武器や防具は装備できない



→登場キャラごとにこんなイベントシーンが発生することもあるようだ

ニンドリ100号への道 4号


1997年1月号

エニックス社長・福嶋康博さんインタビュー。任天堂ゲーム専門誌の取材に対し、快く応じてくれたことで、「ドラクエ」の新作はN64で発売するものと確信（ところが、この号の2ヶ月後に「PS」での発売が発表されショックを受ける）。ソフト紹介記事では「ワンダープロジェクトJ2」に19ページもとるサービスぶり？だった。



↑新しいカードを入手するのも、パックから選ぶという演出が。トレーディングカードならではの楽しさをしっかり保ってるのだ

―― ところで、開発のほうは順調なんですか?

中 順調ですよ。トライアルが終わって、その結果を反映させたところです。いま海外向けの翻訳もやってるんですけど、今回はお話のボリュームも多くてすごく大変みたいですね。シリーズ完結編と言ってるだけに、前作にあった謎をかなり掘り下げていってるんです。

―― いろいろ複線があったみたいですからね。

中 最後まで行くと、なるほど! っていう部分もあると思いますよ。ここで『PSO』としては一区切りになりますので…。とはいえ、早くも「EP4」を作れっていう声もあるんですけどね(笑)。

―― 気が早いなぁ(笑)。でも実際はどうなんですか? じつは作ってるとか…?

中 うーん。「EP4」はまったくやるつもりないんですよ。次はぜんぜん違うものに移行しようかなぁと。

―― きっぱり、「EP4」はない、と。

中 これまでネットワークゲームをずっと作り続けてきたんですけど、次のステップを踏もうとなると、守らなきゃいけないことが多すぎるんですね。『PSO』はすごくよくできたシステムだとは思うんですけど、次をやるためには、ここでいったん完結させたほうがいいと思ってるんです。

―― 次を始めるために終わる、ということですね。

中 このへんは内部でもかなり議論したんですよ。でも『PSO』と名の付くものも、いろんな機種ひっくるめてもう5回くらい出してきましたからね。そろそろ新しいものを見たいよね、って。

―― 中さんの立場からすると、難しい判断ですよね。ソニックチームの社長でもあって、セガのゲームをまとめる開発本部長でもあって…。

中 そういう意味では、もっと『PSO』のようなゲームが、『ドラクエ』や『FF』みたいに売れていかなければいけないだろうなぁと思うんですよ。でも、いまゲームをトータルで見ても厳しい状況だとは思うんですけど。

―― なるほど…。じゃあ次のネットワークゲームは、まったくの新作で、やっぱりRPG…ですよね?

中 のつもりです。次は…

―― 次は…?

中 …いつになるのやら(笑)。

―― (笑)ただもう、サウンドはワルシャワで決定、と。

中 ワルシャワにしたいなぁ。でももしかしたら今度はロシアとか行きたいねぇ、って話も出てるんで…。

―― 行きたいところで決めちゃうんですか(笑)。

中 そうです、そうです。それは大事ですよ。

―― じゃあ今度はぜひニンドリ編集部も同行取材で(笑)。

『ジャイアントエッグ』は挑戦し続けることのあかし

―― ボーナストラックで収録されている『ジャイアントエッグ』なんですけど、ヴォーカルがとても印象的ですよね。

中 CDに収録してあるのはテーマ曲のショートバージョンなんですね。ヴォーカルはユカリフレッシュと言う方で、海外でも活躍されていて、インディーズレーベルでは有名な方なんだそうです。

―― 軽快でボーイッシュな感じが、主人公のビリーにピッタリ合いますね。

中 『ジャイアントエッグ』のプレゼンのとき、イメージを伝えるためにユカリフレッシュさんの楽曲が使われてたんですね。で、後にテーマ曲を作ることになったんですけど、そこにユカリさんの歌声をぜひ使えないか、と言うことになったんですよ。

―― ゲームにはタマゴキャラとしてソニックやラッピーがゲスト出演してるんですね(右下の画面です!)。

中 そうですね。タマゴをかえすときのワクワク感みたいなところで、ソニックチームならではのお楽しみということで彼らにも登場してもらってます。

―― 編集部でも遊ばせてもらってるんですけど、タマゴの使い方って人によって差が出ますね~。

中 対戦だと特に出ますね。対戦はもうプレイされました?

―― あ、対戦はまだ試してなかったです。オススメなんですか?

中 対戦がとにかくおもしろいんで、ぜひやってみてください。燃えますよ~、きっと。

―― そういえば、もともとは対戦ゲームだったとお聞きしましたが?

中 そうですね。タマゴを使ったアクションをベースにして、1人で遊べるシステムを作っていったら、対戦よりもかなり作りこんでしまって時間がかかってしまったという…。本当はもっと早く出す予定だったんですよ。

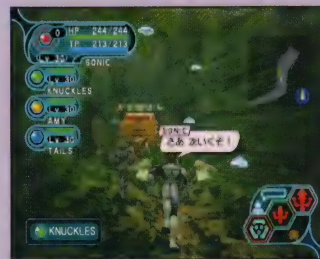
―― 2年くらいかけて作られてますね。

中 それほど人数をかけずに、『ソニック』なんかに比べると半分ぐらいで作ったんで、時間も倍かかった感じですね。

追加要素が入ってお得な元祖ネットワークRPG

GC	
タイトル	ファンタシースターオンライン エピソード1&2プラス
発売元	セガ
発売日	11月27日
価格	3980円
ジャンル	アクションRPG
プレイ人数	1~4人用
メモリーカード	21ブロック以上
備考	モデムアダプタ・キーボード対応

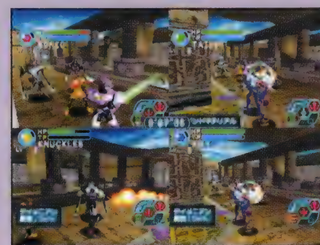
ネットワークを通じ、最大4人パーティを組んで冒険が楽しめる、オンライン・アクションRPG。世界中で大小17ものゲームの賞を総なめにし、プレイヤー数60万人を誇る。この『プラス』は、現在発売中の『1&2』に、オンラインで配信されたクエストや今後配信予定のチャレンジモードなどを収録、値段もお手ごろになったお買い得版なのだ。



↑『PSO』はダンジョンの攻略だけでなく、会話などのコミュニケーションも楽しいのだ



↑惑星ラグオル(エピソード)とガル・ダ・バル島(エピソード2)を舞台に物語が展開



↑『1&2』のセーブデータの引き継ぎも可能。オフラインユーザーにもオススメだ

―― それにしても、ソニックチームはがんばりますよね~。年末までにまだ6本控えてますし!

中 ソニックチームは今100人くらいなんですけど、とにかくタイトル数が多いんで…。そんな中で『ジャイアントエッグ』自体は時間をかけただけあって、細かいところまで手が届いてるので、最後まで楽しめるんじゃないかと思います。

―― ソニックチームおなじみの、ジョイキャリーも対応しているようですね。

中 タマゴを手に入れて出てくるもののひとつとして、ミニゲームが遊べるようになってますね。

―― 『ジャイアントエッグ』は同じアクションということで『ソニック』と比べられることが多いと思うんですけど…?

中 確かにそうですね。でもそれは、任天堂でいうところの『マリオ』と『カービィ』的な住み分けだと思ってもらえればいいかな、と。新しいアクションゲームを出そうというときに、シリーズの延長として同じようなゲームを作るのは簡単なんですけど、世の中そればかりになってしまうとちょっと…、というのがあるんですね。だから今回の『PSO』にしてもカードゲームにしたり、いろんな挑戦や模索を続けている感じなんです。もちろん確実に安心して遊べる、安定したものを求める声も多いんですけど、それがゲーム離れを促進させてる原因のひとつになってると思うんです。

―― 難しいところですよね。

中 うん。でもやっぱり、ゲーム業界全体が保守的になっているというのは、遊ぶ側も作る側もつまらないと思うんですね。だから少なくともうちは、今までどおり挑戦し続けたいと思ってるんです。

―― そのあたりが次回作に…?

中 かもしれませんね。でもいまは本当にいっぱいいっぱいなので、次のヤツはまだ…。来年は何を作ろうかって話はしてますけど、まず今年の年末を越せるんだろうかという心配なタイトルがいくつかありますから。正念場です、今がちょうど(笑)。



↑ニンドリ100号記念CDでのコラボに続いて『ジャイアントエッグ』のビリーと『PSO』のエネミー、ラッピーのコラボが実現!?(うそです。くわしくはP63を見てね)

くわしくはP63を見てね

ニンドリ100号への道 5号



1997年2月号

巻頭特集は宮本さんの『ゼルダ』インタビュー。2.5Dの『ドンキーコング』を98年に発売するという発言も。また、『マザー3』の画面を初公開し、糸井さんからファクスでコメントをもらっていた。スペースワールドでは64DDや振動パックを初公開。N64で『ジャングル大帝』が開発中であることも明らかに。マリオ親衛隊スタート。



1997年3月号

新コーナー「テス仙人のゴリラでもわかるN64教室」が開講。最初はカラーページでのスタートだった。また、裏ワザコーナー「ドリテクの宮殿」もスタートし、この号では17ページの特集記事が。人気ランキングでは『ゼルダ』をおさえて、『スーパーマリオRPG2』（後の『マリオストーリー』）が1位に。

ソニックチーム作品を一手に担う、音の職人集団

付録CDを聴きながら読んでね！

WAVE MASTER ウェーブマスター

サウンドクリエイター インタビュー

今回CDに収録した素晴らしい楽曲の数々を生み出した音の職人集団、その名はウェーブマスター。若い才能でセガサウンドを支えてきた精鋭クリエイターたちの知られざる素顔に迫るべく、日本屈指のスタジオ設備を誇るというオフィスにおじゃましてきましたよ。

WAVE MASTER

ウェーブマスターって？

セガの家庭用ゲーム機のサウンドセクションを前身に持つセガの開発子会社。社員約30名のほとんどがサウンド制作スタッフ。ゲーム全体をトータルで見たサウンドデザインを得意とし、ゲーム制作の初期段階から深く開発に携わる。近年はアニメやCM、映画などさまざまなフィールドでの音楽制作に意欲

PSOサウンドチーム

床井健一さん KENICHI TOKOI

熊谷文恵さん FUMIE KUMATANI

小林秀聡さん HIDEAKI KOBAYASHI



国家レベルのオーケストラならではの音作りに感動

―― 今回は一緒に付録CDに収録された曲を聴きつつお話を聞かせてもらいますね。1曲目『PSO』のイントロサウンドに続いて、CDのタイトルにもなっている「LET THE WINDS BLOW」。この曲名はなんて言う意味なんですか？

床井 直訳では「風を吹かせてみろ」になるんですけど、本当の意味は「自分で何かを変えろ」という感じみたいですね。作詞をして頂いたジェイルハウス・ミュージックの橋本寛さん（PSO、PSO1＆2のOP・EDテーマの作詞も担当）にそのまま曲名もつけて頂きました。

―― 中さんにも言ったんですけど、何度聴いても感動的で…。初めて聴いたときは泣きそうになるくらいでしたよ（笑）。

床井 ありがとうございます。最初この曲は短いメインメロをリフレインする構成だったんですけど、ソニックチームの小川ディレクターから、メロディを通して一曲持たせてほしいと言われまして。それならば、ちゃんとメロディメイクして完成させましょうという話になったんです。

―― この曲の聴きどころとしては？

床井 やっぱり出だしの部分ですね。最初は静かで、前向きな感じを表現できたと思います。僕の作る曲は頭のところが印象的だって言われます。小川ディレクターは、もっと最初はピアノと歌で盛り上げてほしかった様なのですが、僕の中ではすごくインパクトあって。最初の始まりは緊迫していて、最後は盛り上がっていくっていう感じがうまく表現できたんじゃないかと思ってます。

―― 今回の『PSO EP3』の曲作りのテーマ、コンセプトを教えてください。



床井 サウンド全体としては、一つのキーワードとして「無限」というテーマがありました。どこまでも透き通った空間、どこまでも続くステージ、時間にしても戦略にしても無限に戦えるとても神秘的な要素が多いゲームなので、曲もクリアで神秘的なもの、そして無限の広がりのあるものを、と思って作りました。小川ディレクターからはメインテーマに関して中世のヨーロッパ的なもので、口ずさめるメロディーが欲しいと言われてまして、それで、どうせやるなら本場でやろうよ！ ということになって…。

―― ポーランドに行くことになったんですね（笑）。床井さんは現地に行かれてますけど、生で実際に演奏を聴かれてどうでした？

床井 やっぱり、迫力が違いますね！ 僕自身ホールは初めてだったし、想像はある程度できてましたけど、それ以上のものが出てきたときには、やっぱり感動しましたよ。

―― 初のオーケストラ海外レコーディングでは、どのような印象を持たれましたか？

床井 個人レベルの話だと思うんですが、統一感がすごいというのと、みなさん耳がとてもいいみたいで、まとまりがすごく早いんです。譜面を渡して、2回くらい弾いてしまえば大体整ってしまう。今回の収録も実質3〜4時間くらいで、とても早かったんですよ。

―― それは中さんも感心されていましたね。確かにすごいです。

床井 最初は、トランペットとかトロンボーンがすごく音を出してたんですけど、一度出した音は調整されて「もっとここは下げろ」っていう指示を出されて。サウンドエンジニアのサシンさんという、グラミー賞のレコーディング部門で賞を獲った経歴を持つ方がいらっしゃるんですけど、とても耳がよい方で、この方が全部指示を出されて、3回目あたりからはもう完璧に仕上がってるんです。

―― まさに職人の仕事ですよね〜！ それ以外では、何か印象に残ったことってあります？

床井 日本と違うなぁと感じたのは、作曲者とか作詞者が一番尊重されているというか、手厚くもてなされるところですね。国レベルで音楽に対しての姿勢が根底から違うのかもしれません。最初にオーケストラのみなさんに紹介されるんですけど、みなさんからの敬意が本当に強く感じられて、こちらがすごく恐縮してしまうくらいなんです(笑)。

―― そんなに？

床井 演奏中何度か、指揮者の天野さんが僕に「これでいいですか?」って指示を仰がれる場面があったんですけど、そのとき

●ひとこと解説● **リフレイン**…繰り返し演奏される印象的なフレーズやテーマのこと。いわゆる「サビ」のことかな？ **サウンドエンジニア**…録音やコンサートなどで、音楽・効果音を技術的にサポートするお仕事。各楽器の音をコントロールしてひとつにまとめあげる力量・センスが必要。**グラミー賞**…ポピュラー音楽のレコードに与えられる、世界でもっとも権威ある賞。70以上の部門がある。日本のレコ



↑ウェーブマスターのいわゆるプロモーションCD。幅広いジャンルの多種多様なサウンドが層の厚さを実感させる



床井健一さん

代表作は「スペースチャンネル5、同Part2」、「ソニックアドベンチャー1、2」、新作「ソニックバトル」(GBA)など。ゲーム以外では、国内の若手監督たちの異色コラボで話題となったショートフィルム映画「Jam Films」の音楽制作なども手掛けた。リズムアレンジ、ブラスアレンジ、メロディメイクでは特筆すべき才能を発揮するという。



熊谷文恵さん

『PSO』全作の音楽制作に参加し、『EP1＆2』各エンディングテーマは作詞も担当。ほか代表作としては『NiGHTS』(サターン)、『ソニックアドベンチャー1、2』『Shinobi』(PS2)など。ハウス系ミュージックからクラシックピアノまで幅広いジャンルを守備範囲とし、自身はアンニュイでコケティッシュなサウンドがモットーとか。



小林秀聡さん

『PSO』は1作目より参加し、オープニングテーマの作詞作曲と音楽を制作。『1＆2』ではサウンドディレクターを担当。今回の『3』はスポット参加。ほか『頭文字D』(アーケード、PS2)やゲーム以外ではOVA「サブマリン707R」など。大学で影響を受けたビッグバンドジャズを根底に「作りたい物を作りたいように作る」がモットー。



1997年4月号

『ドラクエ』のPS移籍の発表を受けて、「大丈夫？ N64」というタイトルで緊急特集。ゲームアナリスト・平林久和さんの「任天堂も変わらなきゃ」という、熱いメッセージが話題を呼んだ。巻頭特集は糸井さんの『マザー3』インタビュー。幻のN64ソフト『キャベツ』を1年後に出します」というスクープもゲット。

的に展開中。また2つの自社レーベル「WAVE MASTER ARTISTS」(アーティストもの)と「WAVE MASTER ENTERTAINMENT」(サウンドトラックなど)で、セガグループとしては初めての音楽ソフト市場へ参入した。

もみんな一斉に、バッとこちらを向くんですよ。そこでジャッジするのがまたすごく重くて、怖かったんですけど(笑)。みんな、すごく聞いてくれて。一生懸命だし、何より優しいんです。



↑ワルシャワ国立劇場の編集スタジオで、リラックスした表情の床井さん。ひと仕事終えたあとの安堵の笑顔でしょうか？

―― さて次は「**GATE -File Select-**」。これは小林さんが作られた曲ですね。

小林 この曲は、スタートボタンを押したら最初に映る画面の曲なんです。小川ディレクターとも話したんですが、結構タイトル画面を飛ばしてしまうことが多いじゃないですか。だからこの画面を見る率が高いので、印象に残る曲にしてほしいと言われました。

―― たしかに、出だしが鮮烈ですよね。

小林 すぐに飛ばしても印象に残るように、頭の部分にわかりやすいフレーズを入れるところから始めたんですよ。

―― なるほど！ ところで小林さんは『EP1＆2』ではかなりの曲を作られてますけど、今回は…？

小林 僕は基本的に『EP3』のプロジェクトにはノータッチのはずだったんですよ。開発のほうから『EP3』は『EP1＆2』とは違ったイメージを入れたいというリクエストがあったんですけど、自分も他の仕事などが立てこんでたこともあって。でも結局、後のほうになって…ぶっちゃけやりたくなって、首を突っ込んでしまいました(笑)。

―― そうだったんですか(笑)。他の人の曲を聴いているうちに我慢できなくなったんですね。

小林 忙しいようでしたらちょっと手伝いましょうか…？ なんて言って(笑)。どの曲をやるかという話になって、システム関連の曲やオプション関係などの曲がまだできていなかったので、そのあたりをやらせていただきました。

―― 作るとき、床井さんが作られた曲を聴いて？

小林 そうですね。そのときまでにできていた曲は全部聴かせてもらって。『EP1＆2』と違った感じで、かつ、自分も納得がいく曲という部分で、ちょっと難しいところではありました。

―― 『EP1＆2』とはどのあたりを変えてるんですか？

小林 楽器の音色を変えたりするほか、リズムも前作よりはスピーディになっていると思います。あとはやっぱり、生楽器を多く使ってますね。この曲に関しても、打ち込みではあるんですけど、バイオリンのような音を使ったり。ほかにゲーム中の曲も1曲やらせてもらってるんですけど、それはちょっとロックっぽくギターを入れたり、前作ではありえないような音色を使ったりしていますね。

一度のバトルが長い『3』には飽きさせないメロディを

―― ここからゲーム中の曲ですね。まずは「**Unguis Lapis-闘いの始り-**」。これは熊谷さんが作られた曲ですね。

熊谷 ハンターズサイドで始めたときの最初のステージに流れる曲なんです。

―― 熊谷さんは『EP1＆2』も携わってるんですよね。

熊谷 ええ。私は『EP1＆2』から引き継いでいたので、前の2作をふまえつつ、新しいメンバーの床井と一緒に新しい変化も意識しながら作っていくという感じですね。

―― 『EP1＆2』では同じステージ内で、戦闘があるたびに頻繁に曲が変わったりしてましたよね。それが今回はゲームのシステムが変わって、だいぶ意味合いが違ったものになってますね。

熊谷 そうですね。最初のミーティングで、一度のバトルが20分くらいあって結構長いので、曲もあまりループを感じさせない長めの曲に、というリクエストがあったんですよ。

―― 一般的なゲームの曲としても、かなり長いほうですよね。

熊谷 1曲がループなしで3分以上あったりしますからね。

―― 長い曲を作るのは大変ですか？

熊谷 シークエンスがわからなくなる、ということはありましたね。この音どこだっけ？ と探してしまうということがよくありました(笑)。

―― この曲のポイントは？

熊谷 やっぱり幻想的な部分ですね。このシーンは胞子が舞ったりだとか、風が流れるはずのない場所に風を感じたりだとか、そういった幻想的なシーンなので、そういうイメージで作りました。

―― 戦闘の曲にしては、とてもおだやかな感じですよね。

熊谷 戦闘だからと言ってずっと燃えっぱなしで20分、という時間はツライものもあるので、全体的に背景のイメージに合わせた楽曲を作るように心がけていました。

―― そして次は床井さんの曲で「**Tower of Caeium -カエルムの塔-**」。この曲はだんだんテンポが速くなっていきますね。

床井 最初、塔の一番下から始まるんですけど、それが時間で徐々に上がっていくというステージなんです。で、ある程度行くと、広がった感じで外が見られつつ、そこを登っていくところがあって、そこでちょうど曲調が変わるように時間を合わせて作ってるんですよ。

―― 凝ってますね。途中から駆け抜けるような感じになるっていう。

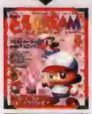
床井 始めは塔の中というか、静かな雰囲気



←「Unguis Lapis-闘いの始り-」が流れるステージはこんな感じ。音と光の加減が幻想的なムードをさらに盛り上げてくれるのだ

ード大賞の世界版!? てとこでしょうか　**打ち込み**…コンピュータに演奏データを入力していき、電子楽器を自動演奏させること。人間の手では絶対演奏できないものでもこれならできちゃう。　**ループ**…一定のポイントで連続して演奏すること。てことは、ゲーム中のBGMのほとんどがループするものだよね。　**シークエンス**…短いフレーズが繰り返されること。

ニンドリ100号への道▼8号



1997年5月号

N64が値下げして、2万5000円から1万6800円に。巻頭特集は『スターフォックス64』。人気アイドルだった広末涼子ちゃんがCMに登場することも明らかに。第2特集はコナミドリーム。『パワプロ4』や『がんばれゴエモン』を紹介しながら、開発者インタビューも。攻略記事は、「めちゃめちゃにして」の『ブラストドーザー』。

気で、上がっていくと徐々に速くなり、外の世界が出たところで開放感のあるアレンジへと、完全に曲自体が変化する。そのほうがメリハリがつくかなと思いました。

―― こういったステージの曲は、実際にそのシーンを見ながら作られてるんですか？

床井 実際には絵コンテみたいな絵素材をもらいまして、それで作っています。このステージはこういうイメージだからこういう音がほしいという打ち合わせをしながら…。でもゲームのテンポなども考えなければいけないですし、難しかったですね。

―― ゲームが形作られる前から曲を作ってるってことなんですね。

床井 そうですね。並行して制作している場合もありますけど、でも多かったのは、ゲーム本編の制作とすり合わせをしながらちょっと先に進む感じなんです。ですから後半辺りのステージは、イメージを聞いて、あるだけの絵素材を頂いて作ったりしています。

―― 曲作りで何か悩まれたことはありますか？

床井 いっぱいありますよ(笑)。こちらがイメージしているものと、小川ディレクターがイメージしているものとのギャップの差を埋めることが結構大変でした。

―― 曲のチェックでは、どんなやりとりがあるんですか？

床井 できた曲を一度聴いてもらいますよね。それで音的にどうこうというのが当然あるんですけど、イメージ的なアドバイスもあります。ただ単にこれはダメ！っていうんじゃなくて、具体的な要望を聞いて、そのイメージをくみながらですね。

―― せっかく作ってもボツになることも？

床井 （3人で顔を見合わせて苦笑しながら）ありますよ。もう、最初はほとんどダメ出しをくらいました。完ぺきにボツになったやつは作り変えなので、今回ゲームには40曲くらい収録してるんですけど、実際にはその2倍以上作ってますよ。

―― そんなに厳しいんですか…！

熊谷 こんなにダメ出しをうけたの初めてでしたね。

床井 一発でチェックを通ったのは数曲あるないか…。

―― あんまり言われると、じゃあ自分で作ればいいのに、とか思いません?

（一同爆笑）

床井 小川ディレクターは確固たるプランを持っている人なので、そこにどうやって持っていくかという努力をしなければいけないところなんですね。建設的な意見でとても助かっている反面、僕たちも音楽だけ前に行ってはいけないし、ゲームとしての音楽を常に考えなければいけないと思っています。

―― 6曲目、「**Ravum Aedes Sacra**-ラウムの神殿-」は、ここまで聴いてきた曲とはだいぶ違った感じですね。

熊谷 そうですね。これはどちらかというと『EP1&2』のボス戦のイメージを引きずった感じなんです。

―― 中ボス戦に使われる曲だとか？

熊谷 そうです。でもじつはこの曲、私は今回のCDには入れたくなかったんですよ～(笑)。

―― ええ？ それはなぜ…？

熊谷 ちょっと激しすぎると思ったんですよ、他にくらべて。だけど小川ディレクターはそこが大切だから絶対入れなきゃって。一週間くらいかけてメールでやりとりして。

―― そんなやりとりがあったとは…(笑)。

熊谷 私はきれいにすらっと流れる感じに終わりたかったんですけど、「最後に締めとして燃えるような曲を」と言われて。床井の方で収録曲を変えたり、曲順を入れ替えて案を出したりして、小川ディレクターにその都度聴いてもらったんですけど「5回聴きましたけどやっぱりだめです、あれを入れないと」って（笑）。

―― 小川さんのこだわりなんですね～。

熊谷 そうですね。今の形になってからやっと「死ぬほど聴きました」って言われました(笑)。



↑3人のお話にひんぱんに名前の出てくるソニックチームの小川陽二郎ディレクターです。ソフトの発売直前にはぜひインタビューに！（写真はTGSのステージより）

壮大なメロディとボーカルが秀逸な『EP1&2』のテーマ

―― さて、「**The whole new world**」からの3曲は、『EP1＆2』の曲ですね。

小林 収録しているのは初めてドリームキャストで出たときの、リアレンジバージョンになっています。『PSO』では、オープニングとエンディングを、東京佼成ウインドオーケストラという国内でも有数のブラスバンドに、ストリングスセクションを足した特別なオーケストラで収録しています。

―― ボーカルの方は海外のアーティストの方と聞きました。

小林 そうですね、LORENさんという方なんですけど、アニメ映画「エヴァンゲリオン」でエンディングテーマを歌われた方なんです。もともと熊谷がぜひということでお話をしたんですけど。

熊谷 LORENさんの歌声に惚れて…まさか叶うとは思いませんでした（笑）。

小林 でもこの曲では頭の部分しかヴォーカルがないんで、ちょっともったいないんですよね(笑)。もともと最初だけ歌を入れて、後はオーケストラで盛り上げようと思って作った曲なので、このような贅沢な作りの曲になっちゃったんです。

―― これはシリーズ第1作のオープニングテーマだったわけですが、そのときはどんなコンセプトでサウンドを作られたんですか？

小林 ゲーム音楽の中でも、何か新しいことをしたいというのがありましたね。ゲーム中の曲に関してもアンビエントなイメージでシンセを多く使って、戦闘になったらインダストリアルテクノも意識して、リズム楽器にドラムじゃないものを使ってたり。また盛り上げるところには生楽器を交ぜたりしましたね。

―― そして次の「**Can still see the light**」がエンディングテーマで、こちらは熊谷さんですね。

熊谷 これは最初からボーカル曲のつもりだったんですけど、一人で勝手にLORENさんの歌声をイメージしながら作ってました。できた段階で彼女にお願いできませんか？ って聞いたらOKが出て。

―― 自分のお気に入りの人にお願いできるって、すごく嬉しいでしょうね。

熊谷 そうですね～。LORENさんはイギリスに住んでいる方なので、ボーカルだけイギリスでレコーディングしたんですけど、感激でした…。この『EP1&2』の生オーケストラを録ったときもそうなんですけど、初めてスタジオで自分の曲を演奏して練習されてる風景を見たときは、本当に涙が出るほど感動しました。音楽やってて本当によかったなって。きっかけを作ってくださったスタッフのみなさんにも本当に感謝しています。



↑いまなお熱心なファンたちがオンラインに集う『EP1&2』。今度プレイするときは戦闘と非戦闘時の音のつながりに注意して聴いてみてね

―― そしてPSOパートのラスト「**World with me**」は、『EP2』のエンディングテーマですね。

熊谷 これはすべて日本のスタジオで録りました。曲調もピースフルで、ちょっとソウルな雰囲気を出したつもりです。



小林 ゲームではこの前のラスボス戦がすごいことになってるんですよ。自分の20倍くらいある大きな敵が歩きまくってる戦闘があって。そのあとでこれがかかると、そりゃもうほっとする、って声がありましたね(笑)。

―― たしかに、大団円って感じがしますね。

熊谷 この曲に関してはゲームとは別モノと言うか、映画でもエンディングだけ曲調がまるっきり違うものってあるじゃないですか。そんな感じで聴いてもらいたかったんですね。

集大成、夢、感動…自分にとっての『PSO』とは

―― さて一通り聴き終えたところで…、みなさんにとって『PSO』って何でしょう？

床井 大きなテーマですけど、僕的には今までやってきたことの集大成というか…。曲のやりとりをはじめ、全力でやらないとOKが取れないので、今まで培ってきたスキルをすべて出しきってやってますから。そういう集大成だと思ってやってます。

熊谷 私の場合は、自分の夢も実現できたし、逆に感動ももらって…もう自分の一部みたいなものかもしれません。もし次に『PSO』という名前で何かがあるとして、自分じゃない誰かがそれをやるという話になったら、ちょっと寂しいかなって思いますし。

小林 僕は困ったことに…、このゲームにハマってしまいまして(笑)。初めて自分に与えられた大きなプロジェクトで、1年以上かけたソニックチームとのやりとりも通して、いろいろ学ぶこともできました。自分にとっても代表作と言えるものになったと思います。

―― 小林さんはオンラインで普通の人にまぎれてたりするんですか？

小林 普通にまぎれてますね～(笑)。

―― この曲いいよねぇ～とか言ったり？

小林 いや、さすがにそれは(笑)。

―― ところで、熊谷さんはゲーム中ラッピーの声を担当されてるというのは本当ですか？

熊谷 あ～、そうです！ よくご存知で(笑)。

●ひとこと解説● **LOREN**…アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の音楽を担当した作曲家、鷺巣詩朗さんが結成したゴスペル・クワイヤ「FREEDOM GOSPEL CHOIR」のメンバーの女性アーティスト。「The End of Evangelion」の主題歌"THANATOS - if I can't beyours"はオリコン第2位、100万枚のメガヒット。 **アンビエント**… 直訳すると雰囲気、環境。音楽用語としては音楽理論から離れて音響

―― ファンの間では有名な話らしいですね。こんな風にサウンドスタッフの方がゲーム中に声を入れる、ということはよくあるんですか？

熊谷　そうですね、たまに。一部のモンスターの声も床井にやってもらったんですよ。

床井　あぁ、そうだった！　たしか「もっと獣っぽく！」とか言われて、入れましたね（笑）。



↑知らない人のために改めて、これがラッピー。愛嬌のある『PSO』のマスコット的キャラなのだ。床井さんがやったというモンスターは…？

―― 今回このCDを聴く読者にメッセージをお願いします。

小林　音楽ってどうしても日の目を見る機会が少なくて、ゲームをやっていてもそうですし、サウンドトラックを買わないとわからないというところを、今回雑誌の付録という形で日の目を見させてもらえて、みなさんに聴いてもらえるのがとても嬉しいです。ありがとうございます！(笑)

熊谷　『EP3』のサウンドでは5.1チャンネル（ドルビープロロジックII）を意識して、私たちも音を選んでいるんです。音の動きを感じやすい音色というのを選んで曲を組み立てたつもりなので、できればその環境で聴いて頂ければ…。環境を揃えるのがなかなか難しいことだとは思うんですけど。クオリティの高さには自分でも自信があるので、ウェーブマスターの実力発揮というところをアピールしたいですね。

床井　このCDでも5.1チャンネル環境があれば対応していますので、ぜひ広がりを感じてほしいですね。ゲーム自体、時間的な制約なしでやりかたも十人十色に変わると思うんですが、曲も時間を考えない作りにしていて、メロディメイクも同様かつ飽きのこない作りを目指したりと、こだわりを追求した曲ばかりですので、このCDでしか味わえない楽しみを感じて頂ければ嬉しいです。そして次はぜひ『EP3』のゲーム本編で、絵と音の「無限」の広がりを体験して頂ける事を願っています。

で聴かせる陶酔感のある音楽を指す。 **インダストリアルテクノ**…機械系の音やノイズをコラージュしたテクノミュージック。 **5.1チャンネル**…5つのスピーカー＋サブウーファーを使って、臨場感の高いサウンドを再現する立体音響システム。対応アンプ・スピーカーが必要。 **ドルビープロロジックII**…アナログ音源でドルビーデジタルに近い立体音響を実現する最新技術。対応アンプ・スピーカーが必要。『風のタクト』も採用していました。

ジャイアントエッグ サウンドチーム
南波真理子さん MARIKO NANBA
大谷智哉さん TOMOYA OHTANI



ニワトリの声も厳選!? 身近なイメージを大事に

―― 今回の付録のCDの中では『PSO』の曲に続いて流れるわけですけど、出だしのニワトリの鳴き声が効いてますね！　夢見心地のPSOから、ニワトリの声で目が覚めるような感じ、というか(笑)。

大谷　そうですね。本当はニワトリの鳴き声はオリジナルバージョンにはついてないんですよ。今回は『PSO』の楽曲から一区切りつける意味もあって、あえて足したんです。まさに、ここから先は『ジャイアントエッグ』が始まるよ～、みたいな感じで(笑)。

―― このニワトリの声は、どうやってできたものなんですか?

南波　ある程度元になる音源素材があって、それをもとに『ジャイアントエッグ』的に理想的な、シンプルなニワトリの声を作ったんですよ。ニワトリって国や場所によっても鳴き方というか、表現が違うじゃないですか。ですからさまざまなタイプのニワトリが候補にあがったんですけど、結局今のものに落ち着きましたね(笑)。

大谷　ソニックチームのディレクターの方と話しあいながら、いろいろと…。リアルなものから人が叫ぶようなコミカルなやつとかもありました。

―― 今回のサウンドのコンセプトを教えてください。

南波　ソニックチームのオリジナル新作ということで、きっちり差別化したいな、とまず考えたんです。『PSO』は壮大な感じだし、『ソニック』は憧れのヒーローで、かっこよくてクールなイメージがあって。じゃあ『ジャイアントエッグ』は何かというときに、もっと身近な、やわらかいポップな感じにしようと思ったんですね。

大谷　等身大の音楽、というものを目指したつもりなんですよ。

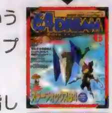
―― なるほど、この曲もすぐに口ずさめる感じですからね。

大谷　あとは同じステージでも、昼と夜との差とか同じマップを使っていろんな遊びをさせるゲームなので、遊びが変わると同じマップでも雰囲気が全然変わってくるんですね。だからそこを音楽で何かできないか模索して、1つのステージでも昼の曲と夜の曲、急ぎの曲と、ぜんぶ同じ曲なんですけど、アレンジ違いと言うかモチーフは変えずに雰囲気やノリが違う、みたいな作りをしています。

↓オリジナルCDジャケット（表）　点線を切り取って、市販のCDケースに付録CDと一緒に入れて保存してね！



ニンドリ100号への道▼ 9号



1997年6月号

雑誌のサイズをA4判からAB判に変更し、最初のリニューアル。東京ゲームショウのカンファレンスに参加した宮本さんを、会場で独占インタビューし、「製品群構想」の話も聞く。64DD特集では、当時ハル研の社長だった岩田聡さんが初登場。ゲーム雑誌としては初めて触る64DDとあって、白衣姿で臨んだ取材だった。

—— 中さんなどとのやりとりで、リクエストなんかはあったんですか？

南波 全体のサウンドについてのリクエストはいくつかあったんですけど、とにかく元気で、わんぱくで勢いのある感じで、とのことでした。

ゲームを通した音楽の流れを楽しんでほしい

—— 『ジャイアントエッグ』全体ではどのくらい曲を作られたんですか?

大谷 ゲーム用には25曲あります。

—— サウンド全般でこだわったことって何ですか？

大谷 ゲームを通しての流れ、ですかね。テーマ性にこだわって作ったので、オープニングからエンディングまで通してプレイしてもらったたときに、一貫したテーマが耳に残るようなサウンドデザインをしたつもりなんですよ。

南波 CDに入っている曲はゲームのエンディングでフルコーラスで流れるんですけれど、そこまでに聴いてきたフレーズの曲が、最後に歌になって聴ける、ということで完結するというサウンドですね。

大谷 この曲でも鳴ってる笛のフレーズは、ゲームの中のいろんなところで演出のちょっとした部分に散りばめられているんですよ。

—— 耳に残りますよね、この笛の音は。

南波 これは自分たちでリコーダーを吹いて録ったんです。

—— リコーダーって、小学校の音楽の授業なんかで使ってるやつ？

南波 そうです。

広報さん リコーダーを吹く音が社内に響き渡ってましたよね(笑)。

南波 あぁ、練習してたんです(笑)。リコーダーを吹いたり、木琴を鳴らしたり。コミカルな効果音を使ってリズムを作ったり、口笛を入れたりして小さい遊びもいっぱい入れています(笑)。

—— 小さい遊び、って…？

大谷 たとえばゲーム中主人公のビリーを操作しないでほっておくと、ハナ歌を歌いはじめる、とか。

—— そういうちょっとした遊びって、最初から仕様にあるわけじゃないですよね。そういったものはウェーブマスターさんのほうから提案されてるんですか？

大谷 そうですね。どうでもいいことなんですけど、小さなアイデアを積み重ねて、トータルのキャラクタのイメージを作っていく感じですね。



南波真理子さん

代表作は『スペースチャンネル5 PART2』(PS2、ドリームキャスト)、『AZEL -パンツァードラグーンRPG-』(サターン)、『スーパーギャルデリックアワー』(PS2)など。ゲーム以外ではリミックスやリアレンジなども得意としている。



大谷智哉さん

代表作は『チューチューロケット』(ドリームキャスト)、『ソニックアドベンチャー2』『スペースチャンネル5 PART2』など。60〜70年代の音楽をルーツにしたダンスミュージック全般の音作りが得意で、自らDJを務めることもあるとか。ほか小劇場の劇団の音楽や音響制作を手掛けた経歴を持つ。



↑しばらくコントローラに触らないと、ハナ歌を歌いはじめるビリー。よく聴くとテーマソングなのだ

—— ボーカルのユカリフレッシュさんなんですが、この方を起用された理由は？

南波 ユカリフレッシュさんは、もともと私が好きなアーティストだったんですけど、まだ『ジャイアントエッグ』の社内プレゼンをしている時期に、急きょそのプレゼンの映像に何か音楽を入れたいとソニックチームから話がありまして。私の手持ちの音楽の中からサンプルを出したんですけど、そのときにユカリフレッシュさんが歌われている曲があったんですね。

—— それをそのまま中さんが気に入ったようですね。

南波 そうですね。その後実際にテーマ曲を作るってことになったときに、シンガーを誰にしようかと。そういえば中さんが歌声を気にいっていたようなので、そのヴォーカルをフィーチャリングしたテーマ曲を作ろうということになったんですね。

—— ユカリさんに曲を頼まれたときはどうでした？

南波 もともとゲームと全然接点がない方だったので、初めはびっくりされてましたね(笑)。オファーした時点ではどうなるかわからなかったのですが、快く引き受けてくださいました。

—— 最後に、曲の聴きどころや読者へのメッセージを頂けますか。

南波 聴きどころはやっぱり、このCDでしか聴けないニワトリの鳴き声ですかね(笑)。それからサビでクックドゥルドゥーと歌っている部分とかを、覚えて一緒に歌ってもらえたらうれしいなぁと思います。

大谷 音楽もそうなんですが、ゲームもやわらかいですし、元気があるけど、カドの取れた優しい感じになっていると思います。そういう丸さを楽しんでいただけたらいいな、と思ってます。

↓オリジナルCDジャケット(裏)

点線を切り取って、市販のCDケースに付録CDと一緒に入れて保存してね！

LET THE WINDS BLOW
– Phantasy Star Online EpisodeⅢ Special Edition –

1 Into the sound – Logo –
2 "LET THE WINDS BLOW" – Theme of Phantasy Star Online EpisodeⅢ – (Choir Version) Orchestra : Warsaw Philharmonic Orchestra
3 Gate – File Select –
4 Unguis lapis – 闘いの始り –
5 Tower of "Caelum" – カエルムの塔 –
6 Ravum Aedes Sacra – ラウムの神殿 –
7 The whole new world – Phantasy Star Online OPENING THEME –
8 Can still see the light – Phantasy Star Online ENDING THEME –
9 World with me – Phantasy Star Online EpisodeⅡ ENDING THEME –

BONUS TRACK ジャイアントエッグ ～ビリー・ハッチャーの大冒険～
10 "CHANT THIS CHARM" ～Theme of GIANT EGG～ (Special short version)

ニンテンドードリーム Nintendo DREAM VOL.100 特別付録
平成15年11月6日発行（毎月2回6日・21日発行）第8巻20号（通巻100号）

<取り扱い上の注意>
●ディスクは両面とも指紋・汚れ・キズ等を付けないように取り扱ってください。●ディスクが汚れたときは、メガネ拭きのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽く拭きとってください。レコード用クリーナーや洗剤等は使用しないでください。●ディスクは両面とも、鉛筆、ボールペン、油性ペンなどで文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは危険ですから絶対に使用しないでください。



ジャイアントエッグの記事はP60を見てね!

ニンドリ100号への道 10号

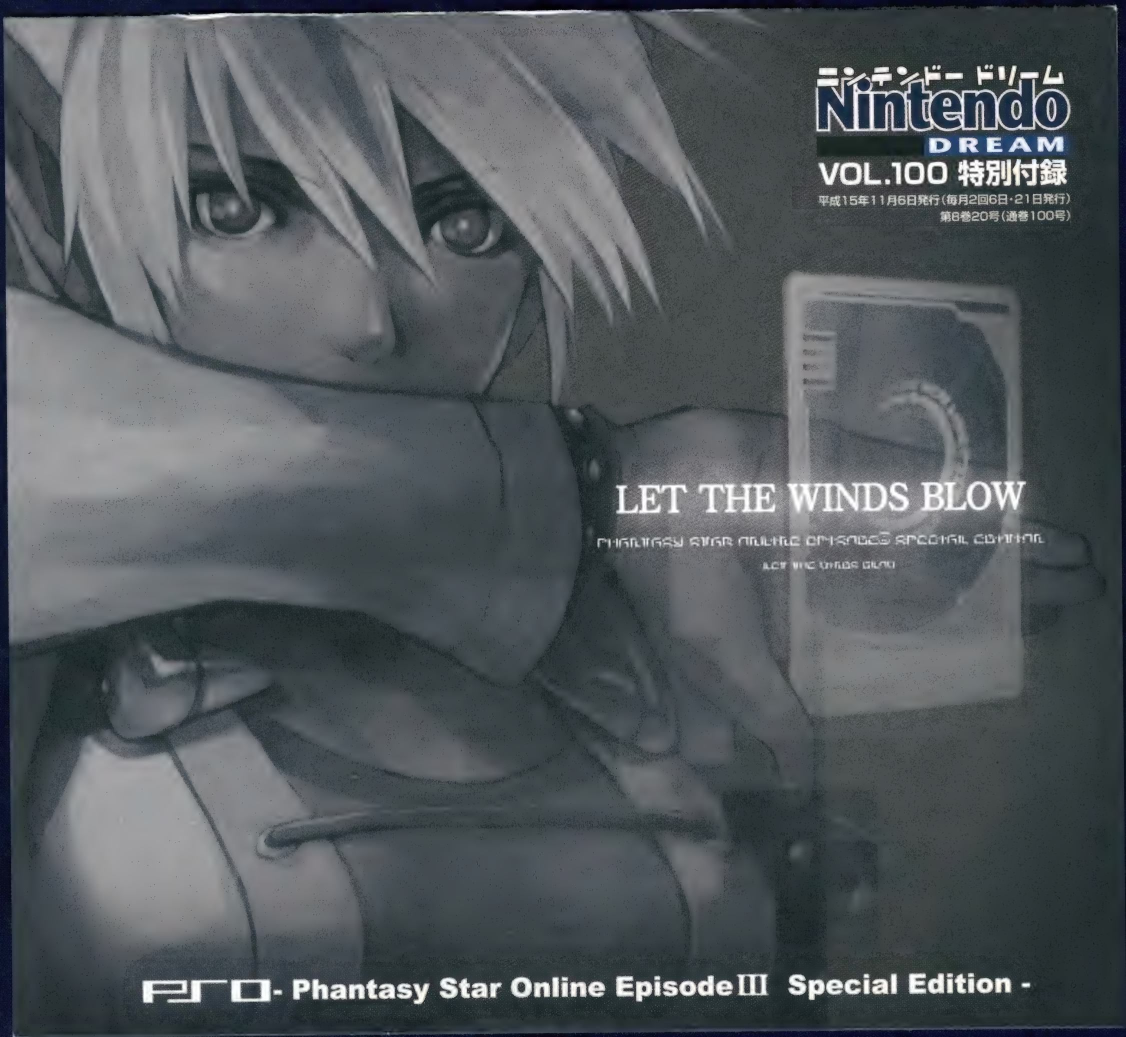


1997年7月号

特集は「メーカー意識調査」。「N64ソフトは少ない」というイメージが定着しつつあるなかで、各メーカーにアンケート調査をしたところ、開発が難しかったり、開発費の高騰が原因であることが浮き彫りに。『ゆけゆけトラブルメーカーズ』のトレジャーのインタビューも。「マリオ親衛隊」は前号からカラーに。

付録音楽CD

ファンタシースターオンライン エピソードⅢ
スペシャルエディション
LET THE WINDS BLOW



取り扱い上の注意

●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱ってください。●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取ってください。レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ディスクは両面とも、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないでください。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないでください。

保管上の注意

●直射日光のあたる場所や、高温・多湿の場所には保管しないでください。●ディスクは使用後、市販のケース等に入れて保管してください。

CD収録曲一覧

1 **Into THE sound -logo-** (0:12)
ピアノ：床井健一（WAVE MASTER）

2 **"LET THE WINDS BLOW" -Thema of Phantasy Star Online Episode3 (Choir Version)** (3:47)
オーケストラ：ワルシャワフィルハーモニー交響楽団　作曲：床井健一（WAVE MASTER）　オーケストラアレンジ&コンダクター：天野正道

3 **Gate -File select-** (3:32)
作曲・編曲：小林秀聡（WAVE MASTER）

4 **Unguis lapis -闘いの始り-** (3:29)
作曲・編曲：熊谷文恵（WAVE MASTER）

5 **Tower of "Caelum" -カエルムの塔-** (5:17)
作曲・編曲：床井健一（WAVE MASTER）

6 **Ravum Aedes Sacra -ラウムの神殿-** (2:42)
作曲・編曲：熊谷文恵（WAVE MASTER）

7 **The whole new world -Phantasy Star Online OPENING THEMA-** (2:28)
作曲：小林秀聡（WAVE MASTER）　作詞：橋本寛（JAILHOUSE MUSIC）　歌：LOREN　オーケストラ：東京佼成ウインドオーケストラ

8 **Can still see the light -Phantasy Star Online ENDING THEMA-** (2:46)
作曲：熊谷文恵（WAVE MASTER）作詞：橋本寛（JAILHOUSE MUSIC）　歌：LOREN　オーケストラ：東京佼成ウインドオーケストラ

9 **World with me -Phantasy Star Online Episode2 ENDING THEMA-** (4:37)
作曲：熊谷文恵（WAVE MASTER）作詞：橋本寛（JAILHOUSE MUSIC）　オーケストラ：東京佼成ウインドオーケストラ

BONUS TRACK ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～
10 **"CHANT THIS CHARM" ～Thema of GIANT EGG～ (Specilal short version)** (2:00)
作詞・作曲：南波真理子・大谷智哉（WAVE MASTER）　歌：YUKARI FRESH（ESCALATOR RECORDS）

任天堂攻略本の質問箱

アンケートハガキの生の声に答える

今回は「攻略本2WEEKフラッシュ」のコーナーはお休み（実は『マリオゴルフ』攻略本の作業が一段落し、編集部で特に動きがなかったのです）。ということで、いきなりではありますが、以前好評だったコーナー「任天堂攻略本の質問箱」がついに復活！　アンケートハガキに書かれていた攻略本に関する素朴な疑問を、各担当者がていねいに答えていくぞ。

Q 今までで1番売れた攻略本はなに？

A 『ルビー・サファイア』のシナリオクリアBookです

これまで任天堂攻略本では54冊もの攻略本を発売してきましたが、その中でも最も売れたのは「ポケットモンスタールビー・サファイア シナリオクリアBook」です。増版を繰り返し、現在では第6刷まで発売されており、累計で50万部以上売れているものと思われます。またこの本は2002年度トーハン調べの書籍ランキングでも、2位に入るほどの売り上げを記録し、その人気が伺えるほどです。発売から1年近く経ちますが、今でもアンケートハガキは毎日届いています。（げろたん）



ポケットモンスタールビー・サファイア シナリオクリアBook
A5版 256ページ 780円

ちなみに1番売れてない攻略本は…



ウェーブレース ブルーストーム ターボライディング
B5版 128ページ 1200円

Q GBAとGCで攻略本の大きさが違うのはなぜ？



⬆並べてみると一目瞭然。GCがデカい

A 画面写真の見やすさを考えています

任天堂攻略本がスタートした当初はGB、N64のソフトがまだ全盛で、攻略本の大きさもすべてA5版の小さいサイズでした。そしてGCが発売され『ルイージマンション』『ウェーブレース ブルースストーム』の攻略本を制作する際に「グラフィックの向上、画面写真を大きく見せたい、攻略の内容も濃くなる」などの理由から、GCの攻略本は当時では珍しかったB5版サイズに決定します。現在でもその流れは変わっておらず、読者からのアンケートハガキなどでも「見やすくなった」と好感触を得ています。逆に持ち運びづらいという意見も…。（げろたん）

Q 『ポケモンピンボール』の本は種市さんのマークがついてないのはなぜ？



A 『F-ZERO』の攻略本を作っていたためです

結構細かいところまで見ている人だね…。この攻略本ページを見ている人ならピンとくるかもしれないけど、『ピンボール』は私が作っていないのだ。というのも『F-ZERO』攻略本と制作時期が重なっていて、2冊同時に作るのは無理なので、私は『F-ZERO』の方を担当することに。あのトランセルマークは、「私が担当しました」という証なのでついていないのだ。（トランセル）



⬆このマークが目印なのだ！

既刊案内情報

ニンテンドーゲームキューブ

ルイージマンション	1000円
ウェーブレース　ブルーストーム	1200円
ピクミン	1350円
大乱闘スマッシュブラザーズDX	950円
どうぶつの森+	1300円
動物番長	950円
巨人のドシン	1400円
スーパーマリオサンシャイン	950円
スターフォックスアドベンチャー	950円
エターナルダークネス　招かれた13人	1200円
マリオパーティ4	1200円
ゼルダの伝説　風のタクト	950円
メトロイドプライム	1200円
GIFTPIA	950円
どうぶつの森e+	950円
カービィのエアライド	950円
F-ZERO GX/AX	950円

NINTENDO64

ポケモンスタジアム金銀	933円

GBアドバンス

スーパーマリオアドバンス	933円
タクティクスオウガ外伝	1800円
マリオカートアドバンス	950円
黄金の太陽　開かれし封印	950円
ワリオランドアドバンス	950円
マジカルバケーション	1200円
スーパーマリオアドバンス2	1000円
トマトアドベンチャー	950円
ファイアーエムブレム　封印の剣	1200円
黄金の太陽　失われし時代	1300円
さくらももこのウキウキカーニバル	950円
カスタムロボGX	1200円
スーパーマリオアドバンス3	1200円
星のカービィ　夢の泉デラックス	1200円
ポケットモンスタールビー・サファイア　シナリオ編	780円
ポケットモンスタールビー・サファイア　図鑑編	760円
くるりんパラダイス	950円
メトロイドフュージョン	1200円
ゼルダの伝説　神々のトライフォース&4つの剣	760円
メイドインワリオ	950円
ファイアーエムブレム　烈火の剣	1300円
MOTHER1+2	1200円
ポケモンピンボール　ルビー&サファイア	760円
スーパーマリオアドバンス4	950円

攻略本やニンドリの立ち読みや編集部のコラムが見られる

「ニンドリドットコム」

攻略本やニンテンドードリームの最新刊の立ち読みや、ウラ技の検索がネット上でできてしまう「web広技苑」など、充実したコンテンツがそろう「ニンドリドットコム」。編集部の様子がのぞけてしまう「編集部ライブ映像」もカメラが増え、編集部の実態がわかってしまって大変!?　そのほか編集部員たちのコラムも好評連載中だ！

アドレス　http://www.nindori.com

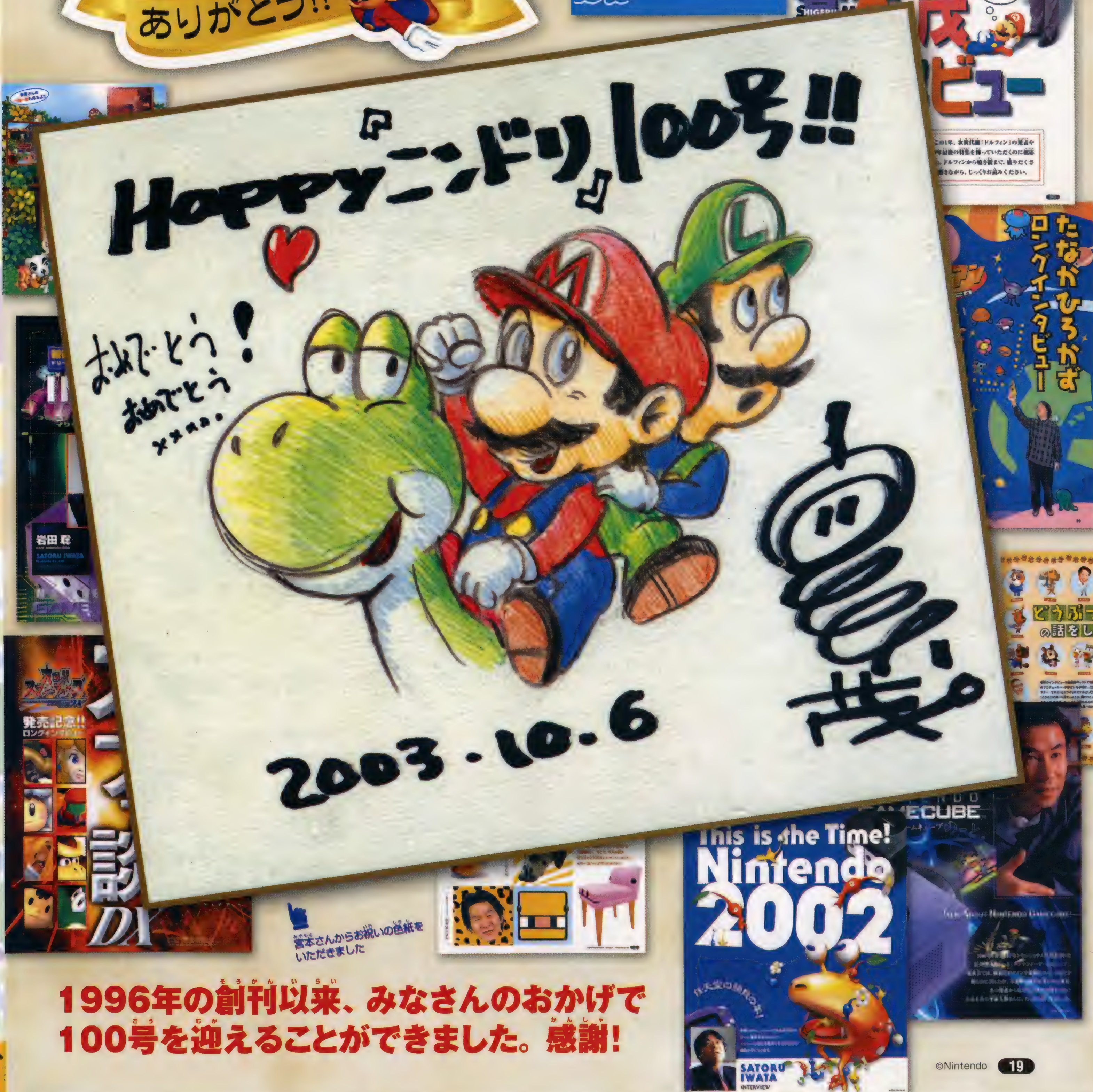


⬅随時更新される編集部コラムは必見

ニンドリ 創刊100号 ありがとう!!









宮本さんからお祝いの色紙をいただきました

1996年の創刊以来、みなさんのおかげで100号を迎えることができました。感謝!

感謝!感謝!のニンドリ創刊100号

ニンテンドードリームの前身、64ドリームが創刊されたのは1996年7月のことでした。NINTENDO64という“夢のゲームマシン”の登場に合わせ、ゲーム雑誌をつくることになったのです。

この雑誌の創刊に関わった当事者として、いまだから言えることですが、とても無謀なことのように思えました。なぜなら、編集部に集まってきたスタッフたちは、ゲーム雑誌に関してはまったくの素人ばかり。元経理課長という変わり種もいたくらいです。

ふつうであれば、そのようにしてつくられた雑誌は、早かれ遅かれ休刊の憂き目にあってしまうのが世の常でしょう。でも、なぜかつぶれませんでした。それどころか、号を重ねて、創刊100号という偉業?を達成することができたのです。それはなぜか?

ニンドリって、クリエイターのインタビューがいいよね、という評価をいただくことがあります。この特集の扉に、任天堂の宮本茂さんからいただいいたお祝いの色紙を掲載させていただきましたが、宮本さんだけでなく、数えるのも大変なくらい、多くのクリエイターや業界関係者の方々に誌面に登場していただきました。

彼らはインタビューのなかで、ゲームの基本的な用語から、クリエイティブの本質に至るまで、とてもたくさんのことを教えてくれました。それは読者へのメッセージというカタチをとりながら、実は私たちにとっては勉強の場だったのです。優れた教師に教えられながら、素人同然だった私たちは少しずつ成長することができ、今日を迎えることができたのです。

右ページのマリオの絵をご覧ください。表紙と同じ絵柄ですが、実はこのマリオ、創刊準備号で使ったイラストと同じものを、7年3ヶ月ぶりに使わせていただきました。初心に戻り、この100号という節目を、新たな出発点にしたいという気持ちを表したつもりです。

さらに右の絵をよく見ると、無数のイラストが浮かび上がってきますね。これは、マリオ親衛隊(現ドリームキングダム)に、読者のみなさんから寄せられた作品の集合体です。このイラストをつくるために使用したハガキはおよそ2700通。この7年間に寄せられた作品のほんの一部ですが、私たちにとっては宝のような存在です。

創刊以来、へこたれそうになったことは何度もありました。そんなとき、ハガキのスミに書かれた「応援しています」というコメントに、私たちはどれだけ支えられたことか。100号という長い道のりを、くじけることなく歩いてこれたのは、読者のみなさんのおかげです。

現在、ニンドリの編集部員は12名です。これに、創刊以来関わってくれたスタッフやライター、そして72号から合流したNintendoスタジアムの関係者を加えると、かなりの人数になります。さらに誌面を彩ってくれたデザイナーやイラストレーター、カメラマン、それに印刷関係の人たちも加えると、それはもう膨大な人数になることでしょう。もちろん、そのような人たちの協力がなければ、私たちは100号に到達することができませんでした。

ゲーム業界で働くみなさん、読者のみなさん、そしてニンドリの仲間たち、すべての人に心から感謝の言葉を述べたいと思います。

みなさん、本当にありがとうございました。そして、これからもどうぞよろしく!

ニンテンドードリーム編集長　左尾昭典



イラスト:クマガイトモコ


M

桜井さんがニンドリ編集部にやって来た！そこで、ゲーム雑誌のこれからについていろんなことを聞いてみました！100号SP

桜井さんと話した人：サオヘン（ニンドリ編集長）＋高島（副編集長）＋りふぁ（『どうぶつの森』＆読者ページ担当）



1997年8月号

巻頭の任天堂新作ソフト特集では、『ゼルダ』『マザー3』『ヨッシーアイランド64（のちのヨッシーストーリー）』『エフゼロ64』『ゴールデンアイ』と、豪華ラインナップ。『ゆけ!!トラブルメーカーズ』は25ページの大攻略。それほど国内ではソフトが不足していたんだけど、アメリカのN64はとても元気で、E3のプレ特集も。



PROFILE：桜井政博●万国博の開かれた1970年、東京に生まれる。89年にハル研究所に入社し、『カービィ』『スマブラ』など大ヒットシリーズを生み出す。この10月からフリーに。

開発者の想定していないことを誌面で展開するべし

一同　カンパーイ！

桜井　創刊100号おめでとうございまーす！

サオヘン　桜井さんも独立おめでとうございまーす！ とまあ、今回は桜井さんと食事をしながらの座談会なんですけど、普通は創刊の記念企画をやる場合は…。

桜井　みんなで、おめでとー！って（笑）。

サオヘン　そう。たくさんのクリエイターに登場していただいて、ありがたいメッセージを並べるのがおきまりですよね。まあ、宮本さんからはお祝いの色紙をありがたく頂戴しましたけど（笑）。

桜井　あと、こんなにいろんなことがあったって、これまでのことを振り返ってみたり。

サオヘン　それはハミダシで、謙虚にやりました（笑）。でも、ゲーム業界の現状を考えると、大きな曲がり角に来ているわけで、ゲーム雑誌も同じ状況だと思うんです。そこで、この100号という節目の機会に、僕らは今後、どのような雑誌をつくっていけばいいのかということを、桜井さんとお話できればと思ったんですね。

桜井　なるほど。

サオヘン　桜井さんって、インターネットで「スマブラ拳!!」をやったように、ユーザーと関係を築くことのできるメディアにも興味があったりするでしょう？

桜井　そうですね。これまで、当然のことながらゲーム雑誌のことも意識しながら仕事をしてきましたし…。もし雑誌をつくっていこうとする人たちが、これからについて迷っているのであれば、自分が雑誌を読んだときに、どんなときが楽しかったかをよ～く考え直すことが重要なんじゃないかなと思いますね。

サオヘン　それはとても大事なことですよね。ゲーム以外のジャンルの雑誌もすごく参考になったりしますし。

桜井　自分が雑誌を見て思うのは、パッと雑誌をめくったときに、思いもよらない新作が載ってるときがいちばん楽しかったりするんです。その場合、編集者としての力量はさほど関係なくて、ゲーム雑誌から得られる情報のなかで、新作というのがいちばん大きい。自分の場合は、雑誌のそこを買ってるんです。でも一方で、私が最近読んで感心した本のなかに「ファイアーエムブレムの歩き方」というのがあるんです。

りふぁ　読みました！ すごくいい本ですよね（笑）。

桜井　あの本に書いてあることは、開発者はまったく想定していなかったと思うんです。でも、書き手がしっかり遊ぶ側に立って、「『ファイアーエムブレム』を遊び倒すとこんなに面白いよ」ということを、すごく根気よく調べた本だと思うんです。そこには開発者にはない力がこめられているわけです。

サオヘン　そういった本は、1本のゲームをとことん遊びつくしたい人にとっては素晴らしいと思うんですけど、一方では敷居が高すぎるということで敬遠されるようなこともありますよね。

桜井　確かに、もっとカンタンな攻略本のほうが売れて、あのように手のかかった本は、その本をつくる苦労に見合うだけの売上げが期待できないかもしれませんね。残念ながら。

りふぁ　でも、書店の売り上げランキングを見ると、結構高い位置にありましたよ。

桜井　へえ～、それはよかったなあ。



スクウェア・エニックス出版から発売中の『ファイアーエムブレムの歩き方』。まえがきには3ヶ月遊び抜いたとある

高島　あの本のどんなところがよかったですか？

りふぁ　私は雑誌や攻略本には、それほど攻略要素をもとめていないところがあるんです。変わった遊び方とか、自分ではとうていやりこめないようなところがしっかり紹介されていて、それを読むことでゲームの世界が広がればうれしいんです。

高島　普通の攻略本は攻略の流れが載っていて、それは純粋に役に立つからみんなが買いますよね。で、その次が「共感できる」ということがポイントになると思うんです。役に立つかどうかは別にして、ファンにとって共感できるということが、あの本のスゴイところだと思いますね。

桜井　あの本は攻略本ではなくって、ファンブックですからね。攻略って、ゲームにつまったらインターネットで調べることができるので、攻略要素の存在価値が低くなってきてると思うんです。そういった流れにあるなかで、ゲーム雑誌として存在価値を高めていくにはどうすればいいか？ それは、やっぱり雑誌でしかできないことを提供していくことではないかと思いますね。

サオヘン　それはすごく考えていることです。インターネットではなく、紙媒体として何ができるか…。で、話をちょっと戻すと、開発者も考えつかなかったようなことを、編集者が誌面で展開していくことも大事だということですね。もともと仕掛けられたことだと思うんですけど、『スマブラDX』の「カメラモードコンテスト」のようなことはどんどんやったほうがいいと。

桜井　コンテストをやりたくて、あのモードを入れたところがあるんです（笑）。



『スマブラDX』の「カメラモードコンテスト」の結果は任天堂ホームページの「速報スマブラ拳!!」のなかで確認することができる

サオヘン　ニンドリでも『どうぶつの森』で村じまんフェスタをずっと続け

てますけど、僕らにとっても、読者のいろんな発想に触れることができて、すごく刺激的だったりするんです。
桜井 ああいうことで雑誌の個性が出てきますよね。1本道の攻略ではほとんど同じ内容になっちゃいますけど。
髙島 雑誌というのは連続して発行されるわけですから、みんなでいっしょに作っていくようなライブ感が大事なはずなんです。たとえば『スマブラ』だと、みんなでやっているうちに、状況によって強いキャラとか、闘い方が変わってくるじゃないですか。そのようなことは、雑誌のなかでリアルタイムに出していくのがベストだと思ったりするんですね。
桜井 でも、そのようなことは現実的に難しいところもありますよね。メーカーが情報の解禁のスケジュールを最初に決めるようなことも多いですし。
サオヘン それに攻略記事で難しいのは、ソフトの発売前だとネタバレになってしまうし、発売後だと、すでにみんながクリアしちゃってるかもしれないということなんですね。
桜井 ソフト発売後2週間や1ヶ月もたって、雑誌で攻略記事を見るというのは、少数派かもしれませんね。詰まった段階で、それ以上プレイするのをあきらめて他のゲームをはじめちゃってるかもしれない。だからといって、発売直後にエンディングまで雑誌に載っけていいのかと言えばそうはいかないところがあって、難しいですよね。
サオヘン 難しいですね。ソフトが発売されて何日もたってるから、攻略記事をやめると、そこで雑誌的にはそのゲームがおしまいになってしまう。
桜井 だから1本道の攻略ではなく、ゲームに遊ぶ幅がいっぱいあればいいんですけどね。ゲームの本筋を楽しみながらも、遊んでいる人が、「こんな遊び方もあるよ」と提案しあえるソフト、プレイヤーがいじれるソフトであればいいんでしょうけど。
サオヘン でも、今後はいろんな意味で『スマブラDX』のカメラモードのように、いじれるゲームは増えていくんじゃないですか？
桜井 それは作り手の意識の問題でしょうね。ああいうのって、つくったりデバッグするのがすごく大変なんですよ。でも、大変でも入れた方がぜったいにいいと、価値観の大きさに開発者が気がつくかどうかでしょうね。それに新しいものを入れたぶん、確実にどこかが削られるわけですから。
サオヘン ほかの部分が犠牲になるわけですね。
桜井 これをやめたら、コースがさらに5コース入ります。「どっちをとる？」。そんな選択を、いつも突きつけられてるわけですよ。
サオヘン それは雑誌でも言えることですね。このゲームを紹介したいけど、するとこっちのゲームのページを削らないといけなくなってしまうって（笑）。
桜井 幅の広い価値観をもたせることが大切なんだと思いますね。

お客さんの存在を第一に考えるべし

サオヘン そもそもゲーム雑誌って、どういうものだったかというと、もともとは攻略記事だけで構成されていたわけですね。
桜井 そうですね。
サオヘン それが、ある時期からゲームの背景なんかにも注目が集まるようになって、ゲームクリエイターが誌面に登場するようになり、読者ページも充実する一方、どのゲーム雑誌も似たような構成になってしまった…。
桜井 ゲームにしても雑誌にしてもマンネリズムというのは深刻な問題だと思うんです。定型のようなものがあるじゃないですか。「こういうゲームの大作が出る！」とか言ったところで、毎回セオリー通りにやってるようなところもあって、お客さんたちも飽きてくると思うんです。1年前の雑誌と比べても、タイトルが違うだけで、中身はいっしょみたいな。
サオヘン ファミコンが誕生して20年たって、ゲーム雑誌も18年くらいの歴史があるわけですね。それで、この業界に入ってくる若い人たちは、物心ついたときからゲーム雑誌があって、先輩がつくったパターンを踏襲する感じで仕事をするようなところもあると思うんです。「ゲーム雑誌ってこうあるべき」みたいな。でも、最初にゲーム雑誌をつくった人たちって、手探りでいろんなことをやったと思うんですね。稚拙であっても、冒険的なことをやってきたと思うんですよ。それに僕らがこの仕事をやってて幸せのひとつは、ユーザーの人たちよりも先にゲームを触れることだと思うんです。でも、そんなことも日常的になっていて、そのヨロコビを誌面で伝えようとしないから、読者にも楽しさが伝わらないところがあると思うんですね。
桜井 そうですね。でも最近ワクワクするようなゲームってありました？
サオヘン 『カービィのエアライド』！
桜井 それホント？なんかウソくさいなあ（笑）。
サオヘン いやいやホント（笑）。でも 桜井さんって、ゲームをつくることだけじゃなくって、その前後のこともすごく考えてますよね。
桜井 やっぱりお客さんの存在が大事なんです。お客さんがどう受け取るかということにつきると思います。もしもゲームだけを楽しんでほしいと考えるのであれば、「スマブラコンサート」のようなことはやらなかったでしょうし。基本的には、お客さんあってのゲームなんですね。
サオヘン 読者あってのニンドリなんですね（笑）。
桜井 やっぱり作り手は、お客さんの視点に立っていないとダメだと思うんです。
サオヘン その意味で、雑誌の編集者というのはユーザーに近いところにいて、お客さんの視点に立つこともできるわけです。
髙島 一方でメーカー側の視点も必要になるわけで。ちょっと手前ミソになりますけど、ニンドリって、メーカーとユーザーの間のいい位置にいるのかなあと思いますね。
サオヘン この雑誌を100号まで続けられる、ひとつの原動力になったのは読者ハガキの存在なんですよ。たまにメールで読者から意見をいただくこともあるんですけど、メールだと冷たい印象があるんですね。でも、ハガキだと1人1人が手書きで一生懸命書いてるキモチがどんどん伝わってくるんです。
桜井 そうでしょうね。でも、厳しい見方をすると、そのような状況は編集部がつくっているのではなくって、読者サイドでつくられていることだと思うんです。そのようなことに対して、雑誌が応えられることって、ハガキをそのまま誌面に載せることなのか、他に何か手があるのかということについては、今後はじっくり考えるべきことかもしれませんね。
サオヘン その通りですね。もっとみんなが盛り上がるようなしかけを、僕らもしっかり考える必要があるでしょうね。


64ドリーム時代から読者だった宝山りふぁ（右）。現在は編集部の仕事を手伝ってくれている

桜井 ニンドリにはそのようなことができる強みはあると思うんです。読者から送られてきたハガキをただ単純に誌面で紹介するのはもったいないと思うんです。
サオヘン 『どうぶつの森』の村じまんフェスタには、手紙のほかにビデオ作品もいっぱい送られてくるんです。で、誌面で紹介するとそれなりのページになるんですが、実はいちばん楽しいのは、そのビデオを見るときだったりするわけですね。
りふぁ そうなんですよ！
桜井 そのような映像をたとえばDVDに編集して付録につけるとか。
サオヘン そのやり方はありますよね。でも本当にやりたいのは自主上映会みたいなこと。
桜井 あははは。
りふぁ 私もやりたいって思いました。DVDって1人で見ることが多いと思うんですけど、上映会だとみんなでワイワイ楽しめるんですよね。
サオヘン 上映会をやりたいねえ。そこで、イラストコーナーに送られてきたハガキを展示したりとか。
桜井 自分がもし編集長だったら、東京ゲームショウなんかのイベントでブースを出したいから、お金を出してって任天堂に言うかもしれない。もちろんそれをやるためには、しっかりした企画書が必要になりますけどね。
サオヘン （ちょっと身を引いて）何日も徹夜してつくるくらいの企画書じゃなきゃあいけないと…。思いついたからすぐ実行というわけにもいかない。
桜井 企画って考えるのはカンタンですけど、実現させるのは本当にホネが折れますからね。
サオヘン それに企画を練っているうちに、実行するタイミングを失ってしまうこともあるわけですしね。


1997年9月号

当時はアトランタで開催されていたE3をロクドリ初の大特集。宮本さんの独占インタビューのほか、伊藤あしゅらさんも『マザー3』関連のインタビューで初登場。レア社の『バンジョーとカズーイ』などの新タイトルも初公開。また、国内ではナムコが『ファミスタ64』で参入したが、残念ながら後が続かなかった…。

ニンドリ100号への道 13号



1997年10月号

N64版『カービィのエアライド』の画像が公開されないため、山梨のハル研におじゃまして、社長の岩田さんを直撃インタビュー。『カービィ』のことはわからなかったが、『マザー3』や『キャベツ』など、幻のソフトの話もたっぷり紹介。また、トップ記事は「N64に『ぷよぷよ』が登場！」。シールは『ポケモン』。


ニンドリ編集部のサオヘンと高島（手前）。2誌が合併して1年ちょっと。目指す方向は同じ

通し番号をつけられるくらいCD付録をつけるべし

サオヘン　紙媒体としてどんなことができるんでしょうね。情報の速さにおいてはインターネットに負けちゃうわけですし。

桜井　そのような比較はたぶん、そんなに意味を持たないと思うんです。それぞれ性質の違うものなので、ゲームと映画を比べてもあんまり意味を持たないように、雑誌とインターネットは基本的に違うものだから、雑誌の長所を生かして短所をおぎなうということを考えることのほうが先決だと思いますね。雑誌の短所は明らかに情報が遅れるということですよね。ほかにも制作費にお金がかかるとか、かさばるとか。

サオヘン　確かに印刷や紙代などでお金はかかりますね。

桜井　でも、最近のニンドリは雑誌としての長所を生かしているんじゃないかと思うんですよ。付録がつくという意味で。

サオヘン　それはありますね。この号でも『PSO』のサントラCDがつきますし。『カービィのエアライド』のときは10分でしたけど、今度はなんと3倍の30分！

桜井　それって皮肉？（笑）。

サオヘン　ええ（笑）。でもこのCDがつくことになったキッカケは、やっぱり『カービィのエアライド』の出張サウンドテストの存在があったからなんですね。ところで『エアライド』のCDを付録にしようというアイデアを考えたのは桜井さん…？

桜井　そういうことを言い出すのは私しかいないです。あのソフトで何かができないかとずっと考えてたんです。

サオヘン　それはどうもありがとうございました！　紙媒体って、画面が止まったままだし、ゲームを表現するのにとても限界があるわけですけど、『エアライド』のCDによってすごく立体的になった感じがしたんです。それで、セガの中裕司さんに直談判をして、今回の『PSO』のサントラCDにつながっていったんです。

桜井　なるほど。

サオヘン　ゲームの魅力って、いろんなカタチで伝えることができるとは思うんですけど、CDを付録につけることで、すごく幅が広がった感じがするんですよね。

桜井　『エアライド』の企画のとっかかりのときに、実はニンドリにCDの付録につけるようなことを定期的にやってほしいという考えもあったんですよ。

サオヘン　嬉しいことをおっしゃる（笑）。

桜井　昔、BEEPというゲーム雑誌がありましたけど、たまにソノシートの付録がついてきてたんです。

サオヘン　ちょっと話が中断しますけど、ソノシートって知ってる？

りふぁ　…知らないです。

サオヘン　カンタンに言うと、フイルムのような素材でできてるレコード。ペラペラ曲がるから雑誌の付録にするには最適なメディアだったんだよね。

りふぁ　ああ、レコード針で聴くやつですね。小さい頃、学年誌の付録でついてたことがあります（笑）。

桜井　そのソノシートで、やったことのないゲームの音楽を聴くと、「ああ、結構楽しそうだな」って思えて、そのゲームに対する思い入れが深まるような経験が自分にあったんです。それでCDは、昔に比べれば制作費も安価になってきてますし、この時代にこういうことをやらなきゃソンじゃないかなと思ったわけなんです。

高島　昔、CDをつけた雑誌がありましたけど2000円近くしましたからね。

サオヘン　いい時代になりましたねぇ。

桜井　『エアライド』に限らず、これからゲームやゲーム雑誌をどう盛り上げていくかという戦略のひとつでもあったので、どんどんやってくださいよ。

サオヘン　ええ、やりますよ（笑）。

桜井　もう、通し番号がつけられるくらいに（笑）。

サオヘン　じゃあ、桜井さんの次回作のCDもよろしく！（笑）。

桜井　……（苦笑）

サオヘン　CDを付録につけて、発見したことは、ゲームってさわり心地や映像の評価が優先されて、サウンドに関しては二の次だったということなんですね。「あのゲームのサウンドっていいよね」って言う人はいても…。

桜井　それはごく一部の人で、映像のことを言う人数に比べたらとても少ない数ですよね。

サオヘン　ところが『エアライド』のサウンドテストCDは、ソフトの発売前に聴いてもらえたというのがよかったんじゃないかと。

桜井　音楽って一度いいなと思ったら、なかなかアタマから抜けないじゃないですか。トイレに入っても寝る前でもずっと音楽が流れ続けてることってありますよね。それで、先にCDで聴いて、実際にゲームを買って音楽が流れてきて、それがシンクロすることで、盛り上がる要素もあると思ったわけですね。

サオヘン　CDって、ほとんどの人が聴くことのできる、お手軽なメディアというのもいいですよね。

桜井　そうですね。クルマのなかでずっと流しておくこともできるし、他のことをやりながら聴けるのがいいですよね。

サオヘン　最近のゲームサウンドって、容量がたくさん使えるようになったことで、音楽としても本格的になって、ここ数年、力をもってきてる感じがするんですが…。

桜井　モノによるでしょうね。昔のゲームは口ずさむことができましたけど、いまの音楽はほとんど不可能になってますし。でも、いい曲も多いですよね。

自分の軌跡が書き込める付録をつけるべし

桜井　ゲームといっしょに攻略本を買うような人が楽しめるようなものを考えてみませんか？　サントラCDは楽しめますよね。で、攻略に関しては、インターネットのほうに利があるので、別の勝ち目があるものをつけると…。

サオヘン　ずっととっておきたいようなものがいいですよね。

桜井　毎号、何かの付録をつけるわけですよね。

サオヘン　付録をつけると言っても、僕らとしては、文房具のようなものをつけたいとは思わないんですよ。だって、そのようなものって、お店に行けば買えるわけでしょ？　付録って、やっぱり手に入りにくいような、ゲームの世界を広げるようなものをつけたいと思ってるんです。でも、なにがしかのものはつけていきたいですね。別冊とか。

りふぁ　それで私がほしいのは攻略記事よりも白地図なんです。自分で自由に書き込めるような。

高島　そういうのってどうなんでしょう？　みんな活用してくれるのかなあ。

りふぁ　『風のタクト』のときは、海図が必要になって、自分でつくって書き込みしてたんです。それで、攻略本には海図がついてましたけど、もうクリアしちゃってたんですね。でも、雑誌なら早く出せるし、ぜひ付録につけてほしいと思ったんです。



白地図がついた『風のタクト』の攻略本。姫川明先生デザインの特大ステンドグラスシールもついてるのだ。もちろんニンドリの本です

高島　そのように自分で記入できる記事の成り立ちを説明すると、「ここから紹介しちゃあダメ」という規制があったので、たとえば『ポケモン』の場合は空白をつくって、みんなに書き込んでもらうようにしたんです。そういうのが結果的に評価されたと。

桜井　でも、最近のゲームはマップが3Dなので、白地図をつくるのはちょっと厳しかったりしますよね。

りふぁ　そういうマップに限らなくて、自分で記録に残せるようなものがあったらいいなあと思います。

サオヘン　『どうぶつの森e+』のカレンダー手帳は評判がよかったしね。

桜井　読者に描いてもらうことで、自分なりの軌跡が面白おかしく残るゲームというのがあったらいいと思うんですけどね。

高島　たとえばラジオ体操のスタンプ帳のようなものがあれば、という感じでしょうかね。

りふぁ　やっぱりゲームのタイプによりますよね。

桜井　自分でマップを書き込むのが楽しいというのはよくわかるけど、一方で、それを画面に表示しないゲームは不親切だという考え方もあって。だから、そういったことは、ゲームと密接な関係があると思いますね。でも、そ

のようなことはできればやったほうがいいですよね。

サオヘン　ただ、3Dのゲームでやるのはなかなか難しい。

桜井　飛び出す絵本みたいに、立体マップにしちゃうとか（笑）。

サオヘン　それは費用と時間がかかって大変そう（笑）。

りふぁ　白黒ページがあったほうがいいという人もいるんです。

サオヘン　せっかくオールカラーにしたのに〜。でも白黒にすると印刷代が安くなっていいけど（笑）。

桜井　わかった。じゃあ、次の付録は白黒ページ（笑）。

サオヘン　でも、どうして白黒ページがいいんだろう？

りふぁ　白黒には白黒ならではの味があるって言うんですよ。

髙島　確かに白黒ページが入った方が誌面にメリハリがつきますしね。

サオヘン　でも、圧倒的にオールカラーになって喜んでいる人の方が多いと思うけど。

りふぁ　そうなんですよね。

桜井　でも、全部カラーになったことで、イラストも色をつけて描かなきゃいけなくなったということでもありますよね。

サオヘン　必ずしもカラーでイラストを描く必要はなくて、モノクロでイラストを送ってくれてもいいんです。

りふぁ　ただ、背景にも色がつくことで、文章が読みにくくなったとか。

桜井　（ニンドリを開きながら）ああ、確かにそれはあるかも。



中央には金のマリオ像を置いての座談会でした。あまりに熱心に議論をしたために、ほとんど食事に手をつける余裕なし

規格にとらわれずにもっと誌面をいじるべし

サオヘン　桜井さんはゲームの作り手として、ゲーム雑誌にどんなことを望みますか？

桜井　最初に言った、「歩き方」の本みたいに、開発者として掘り下げられてウレシイという記事がほしいですね。それは攻略本でもいいんですけど。

りふぁ　発売から時間がたつと載せにくいというのはあるんでしょうか？

髙島　そういうわけじゃないですよ。

桜井　攻略本でも開発者として、想定した遊びにまで到達していないこともあるわけです。ゲームの要素がとても多いというのもあるんですけど、もうちょっとやりこんで欲しいかなと。

サオヘン　これは我々の反省すべきところでもあるんですけど、ゲームが短期的な消費物になってるわけですね。次から次に遊びたおしていくような。

桜井　たくさんゲームが出なきゃいいのかなあ（笑）。

髙島　N64の最初の頃はゲームが少なくて、やりまくってましたからね（笑）。将棋のゲームを8ページとか。

サオヘン　いまはGBアドバンスも含めてたくさんソフトが出てくるので、1本のソフトを長く追えないという事情もあったりするんですね。

髙島　それに、ずっとやりこんでいくなかで、「これは面白い」ということがあったりするでしょう。でもそのときはタイミングを失ってることもあって。言い訳になっちゃいますけど、限られた時間のなかで、いかにやりくりをするかが大事になってるところもあるんです。

桜井　あ、そうそう。『風のタクト』が出たとき、専門誌はどこかしこも『ゼルダ』ばっかしだったじゃないですか。あれでは、他のソフトがかわいそうだなと思っていました。

サオヘン　え？ そうですか？

髙島　サオヘン的にはまだまだやり足りないという顔をしてますね（笑）。

サオヘン　うん。でも、雑誌によって、推すものがデコボコしたほうがいいとはもちろん思います。

桜井　そのなかで、『ゼルダ』を推すのはごく普通という感じがしますけど。

サオヘン　僕らとしては、これは他の任天堂専門誌も同じだったと思いますけど、「『ゼルダ』で盛り上がらなくてどうする!?」って熱い気持ちで、去年の年末商戦を迎えたところがあったんですね。

桜井　それにしても100号は、やりもやったりって感じですね。

サオヘン　でも、端から見ていて、ヤバイ雑誌でしたでしょう？

桜井　ヤバイ雑誌でした（笑）。

サオヘン　いつつぶれてもおかしくないと（笑）。

桜井　まあ、消えてしまうとは思っていなかったですけど、独特の世界を持ってるなあとは思ってましたね。

サオヘン　どのへんが独特なんでしょうか？

桜井　一言で言うと「コアファンに訴えかけてる」。そこがニンドリのすべてを表していると思います。ガッチリと任天堂ファンをつかんでると思いますね。

サオヘン　でも、任天堂ファンをガッチリつかもうと思いながら、雑誌をつくってるわけではないんですけどね。

桜井　それは、編集長自らが強い任天堂ファンで、それが誌面に出ているんじゃないでしょうか。

サオヘン　確かに任天堂ファンではあるんですが（笑）、それは僕だけじゃないでしょう。でも、7年間この仕事を続けてきて、ちっとも飽きないんですよね（笑）。

桜井　すごく野暮な質問をしますけど、総合誌にしようなんて思わないんですか？

サオヘン　やっぱり「ニンテンドードリーム」と名乗ってるくらいだから、総合誌にはなりえませんよね（笑）。「ニンドリ」に誌名変更したら別かもしれませんが、もし仮に総合誌をやろうとしたら、スタッフを総入れ替えしなきゃならないし、誰よりも先に、自分が失格ですよね。だって、これまでずっと「N64最高！キューブ最高！」と言ってきたのに、いきなり「PS2最高！」なんて、口が裂けても言えないですよ（笑）。

桜井　まあ、専門誌の編集長というのは、専門の対象をとことん好きでないとつとまりませんしね（笑）。

サオヘン　だから僕はPS2のTシャツは絶対に着れない。

髙島　（小さい声で）でも、DVDはPS2で観てるんですよ…ね？

桜井　え？（鬼の首をとったように喜びながら）まさかね！（笑）

サオヘン　（しどろもどろになりながら）あの、アレは仕事上必要なもので…。

髙島　自宅のキューブの隣にPS2が置かれてるなんてことはありえないですよね（笑）。

サオヘン　もちろんキューブがいちばんいい位置を確保してるんですよ（笑）。ところで桜井さんが編集長だったら、どんな雑誌をつくりたいですか？

桜井　まず…表紙が読者ページ！ で、ページをめくると、ギャーって中から立体マップが飛びだしてくると。そしてよく見ると、ペラペラマンガになっていて、マリオのモーションなんかが見れるようになっていて、とか！

サオヘン　それで、ソノシートが必ずついていると。

桜井　そう（笑）。とにかく意表をつくというか、ゲーム雑誌がいまの体裁であるべきだと、誰が決めたわけでもないから、もっといじりようはあると思うんですね。

サオヘン　まったく同感ですね。

桜井　破ったりして遊べるようなものであってもいいし。で、最後のページには「アイラブ茂」と入ってると。…これは冗談ですけど（笑）。

サオヘン　「アイラブ政博」じゃないんですか？（笑）。だって、97号で募集した「がんばれ桜井さん」のお手紙が驚くほどたくさん届きましたからね。

桜井　ホントにたくさんのお手紙をいただいてビックリしました。お手紙を送っていただいた方、どうもありがとうございました。これから私はがんばっていきますし、いただいたお手紙は全部に目を通して、明日の糧にしたいと思っていますので、これからもどうぞよろしくお願いします！ ホントは1人1人に返事を書きたいんですけど、すごく忙しくなってそれもできないので、この場をお借りして、感謝の気持ちをお伝えします。これから、何をつくるかわかりませんけど、なるべくみんなに届くようなゲームをつくりたいと思っています。

りふぁ　ところで桜井さんは、『スマブラDX』のインタビューのとき、「おいしかったのはコンビニ弁当」と答えてましたけど、最近はおいしいものは食べてるんですか？

桜井　ええ。タカノフルーツパーラーで朝食をとったりしましたよ。オレ、イカス！とか思いながら（笑）。



たくさんの激励のお便りを前にして、頭を下げる桜井さん。本当にうれしそうでしたよ。次のページに、桜井さんサイン入りニンドリのプレゼントがあるのでチェックしてね



1997年11月号

創刊1周年記念号。巻頭では任天堂の山内溥社長（当時）や宮本さんたちのお祝い色紙も掲載。また、特集では、創刊から1年間を振り返り、内緒話なども暴露。また、当時の新作ソフトカレンダーでは、編集部で勝手にゲームの発売時期を予測して入れていたのだが、あまりに当たらないので、途中からやめてしまった。



1997年12月号

創刊1周年記念企画の第2弾として、宮本さんと糸井さんの夢の対談が実現。2人の出会いの話から、N64の最新情報までたっぷりご紹介。この対談のなかで、『テンエイティ』のスクープ情報をゲットしたが、「天任堂」という悪魔のような誤植も。また、ローソンでスーファミソフトの書き換えができるニンテンドーパワーの記事も。



ニンドリ創刊100号記念 お店では手に入りにくい レアなグッズプレゼント

Goods! Present

たくさんのニンドリ愛読者＝ニンドリャーのみなさんに支えられながら、ついにニンドリも100号を迎えることができました。ほんとうにどうもありがとうの気持ちをこめて、お店では手に入れることができない超レアなグッズをど〜んとプレゼントしちゃいます！

A マリオ＆ゼルダLIVEセット【1名】



宮本茂さん、近藤浩治さん、伊藤あしゅらさん、手塚卓志さん、戸高一生さん、永田権太さんのサイン入り！

B ニンドリレディースセット【1名】



ニンドリでおなじみの、姫川明さん、みずずリンク、はやのんのサイン入り！



姫川 明　美鈴 秋

1. **ライブ出演者サイン入りゲームキューブ**
エンジョイプラスパックなので、もちろんGBプレーヤーもついてます。
2. **マリオ＆ゼルダLIVEパンフレット**
来場者に無料で配られたパンフレット。
3. **マリオ＆ゼルダLIVE缶バッチ**
ライブ関係者に配られたライブのロゴの缶バッチ。ケイ大佐の手作りです。
4. **おなじみの女流マンガ家のサイン入りゲームキューブ**
もちろんエンジョイプラスパック。こちらはオレンジです。
5. **祝ファミコン20周年色紙**
姫川明さんとみずずリンクが描いた『ゼルダ』の色紙ですよ。
6. **マリオのぬいぐるみUSA**
アメリカで売られていたマリオのぬいぐるみ。マリオ、ヨッシー、ドンキーコング、クッパをセットで。
7. **マリオ生誕20周年記念トランプ**
58号の応募者全員サービスのためにニンドリが制作したマリオのトランプ。もちろん任天堂製ですよ。
8. **マリオのピクロス2**
伊藤あしゅらさんのマリオのコミックも載ってる、ピクロスの本。宮本さんもコミックに登場してますよ。
9. **マザーTシャツ**
スターマンがデザインされた、ご存知The King of GamesのTシャツ。任天堂公認だよ(サイズはLのみです)。
10. **ネスとポーラのフィギュア**
コミュニティストア限定で、コカ・コーラ製品についていた「MOTHER」のフィギュア。ネスとポーラのなかよしセットで。
11. **どせいさんストラップ**
GBA版『MOTHER 1+2』を予約購入するともらえた特性のストラップ。愛くるしいどせいさんのフィギュアがついてます。ぷーぷー。

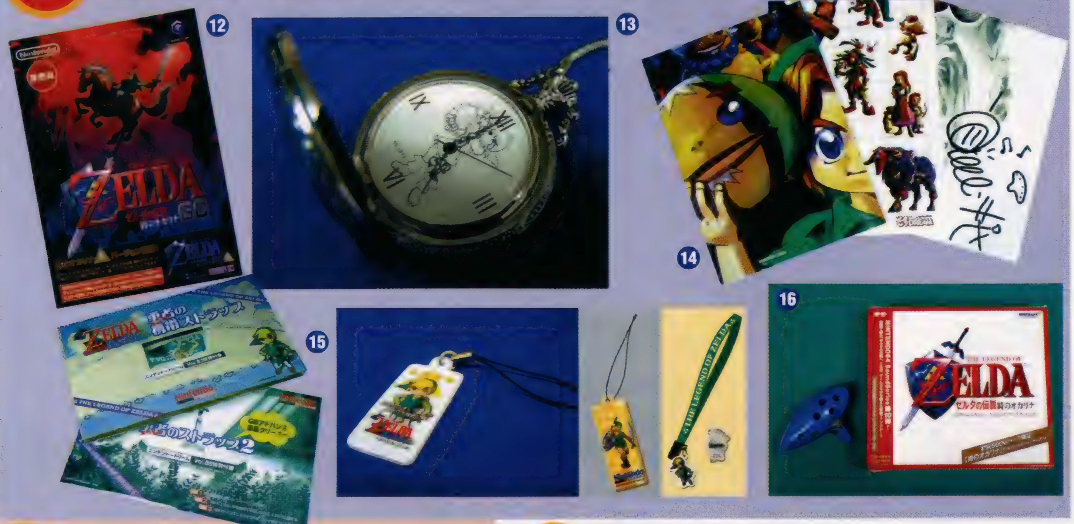
C マリオのスペシャルセット【1名】



D MOTHERスペシャルセット【1名】



E ゼルダのスペシャルセット【1名】



F カービィのスペシャルセット【3名】



G 世界一のゲームメーカーセット【1名】



H PSO&ソニック スペシャルセット【1名】



I ニンドリスペシャルセット【1名】



応募方法

超レアなグッズてんこもりのプレゼントが欲しい方は、必要事項をご記入の上、官製ハガキで右のあて先までご応募ください。

①Ⓐ~Ⓘの欲しいセット名
②氏名(年齢)
③〒・住所
④電話番号
⑤ニンドリ愛読歴(○年○ヶ月など)
⑥ニンドリでやって欲しい記事や企画案
⑦その他ご意見があったら自由にお書きください

あてさき

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム編集部
100号スペシャルプレゼント係

しめ切り → 11月6日必着!

⑫ **ゼルダの伝説 時のオカリナGC**
『風のタクト』の予約特典で配られた「裏ゼルダ」。もちろんゲームキューブでプレイできます。

⑬ **ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 懐中時計**
ニンドリでは抽選で当たった人にしか買えなかった懐中時計。フタにもリンクの顔が。

⑭ **ゼルダのポスターセット**
ニンドリの付録についた「ゼルダ」のポスターを3点セットであげちゃいます。

⑮ **ゼルダのストラップセット**
勇者のストラップ(「風のタクト」版と「神々のトライフォース」版の2つ)と、昨年一部の高校生に配られた、受験のお守りをセットに。

⑯ **『時のオカリナ』のサントラCD**
初回限定版のみに、オカリナがついてきた「ゼルダの伝説 時のオカリナ」のサウンドトラックCDです。

⑰ **カービィのマウスパッド**
44号で実施した応募者全員サービスのマウスパッド。カービィの大きさに合わせてつくりました。

⑱ **コースターつきカービィの攻略本**
ニンドリが編集した「星のカービィ夢の泉デラックス」の攻略本に、かわいいカービィのコースターが。

⑲ **カービィのコインケース**
「カービィ64」の発売を記念してつくられた(たぶん…)カービィのコインケース。もちろん非売品です。

⑳ **桜井さんサイン入りニンドリ**
「カービィのエアライド」の出張サウンドテストCDの付録がついた94号にサインをしていただきました。

㉑ **ニンテンドースペースワールドTシャツ**
1999年に開かれたスペースワールドで、任天堂のスタッフが着ていたTシャツ。白とグリーンの2色をセットで(サイズはともにLサイズです)。

㉒ **光るゲームキューブネックレス**
昨年のE3の、任天堂パーティの招待客に配られた、ゲームキューブのロゴ入りネックレスです。ぴかぴか光るんですよ。

㉓ **Nintendoピンバッチ**
2001年のE3で配られた、Nintendoのピンバッチ。ゲームキューブとGBアドバンスがデザインされ、金色がまぶしい。

㉔ **スターフォックスコミック**
ニンドリ編集部に在籍した中植せんせが描いた「スターフォックス」のコミック。店頭で無料配布されたものです。

㉕ **PSOのスペシャルフィギュア**
PSOでおなじみのキャラクター12体のフィギュア。レアなクリアカラーのもので、中裕司さんからいただきました。

㉖ **ソニックのミニブランケット**
ソニックと彼の仲間のイラストが入ったブランケット。膝掛けなんかにも使えます。

㉗ **ソニック生誕10周年ピンバッチ**
2年前に生誕10周年を迎えたソニックのピンバッチ。E3のセガブースで配られていました。

㉘ **PSOキャラクタートランプ**
PSOに登場するキャラクターのトランプ。1枚1枚絵柄の違う豪華なカードです。こちらも中さんからいただきました。

㉙ **64ドリーム創刊号~創刊3号まで**
いま見ても恥ずかしいような、64ドリームの創刊号から3号目までをセットで。

㉚ **ニンドリーナ田中サイン色紙**
ニンドリ学園のチアリーダーをつとめている、ニンドリーナ田中さんのサイン入り色紙です。

㉛ **創刊1周年記念テレカ**
創刊1周年のときにプレゼント用につくったテレカ。50度数あって、もちろん未使用です。

㉜ **ニンドリ特製ひげ時計**
ニンテンドードリームに誌名変更したときに、読者プレゼント用でつくったひげ時計です。電池が切れて動きませんがそれなりに歴史を感じることができます。

ニンドリ100号への道

16号



1998年1月号

ソフト不足で不安な読者を元気づけるため、「勝利の方程式」という特集記事を展開。静岡大学の赤尾晃一さんは、「コアなゲームユーザーが任天堂離れをおこしているのは、青年期特有の反抗期である」と解説。大阪の読者だった中植茂久が「ロクヨン夢日記」で本誌デビュー。『ゼルダの伝説 時のオカリナ』のタイトルも正式に決定。



64DDも初公開されたスペースワールド97の大特集。『ピカチュウげんきでちゅう』『ポケモンスタジアム』『ポケモンスナップ』とポケモン旋風が。また、初心会での山内前社長の講演を全文掲載し、宮本さんやポケットカメラの田中宏和さんのインタビューも実現。ロクドリ初の別冊は「ドリテクの宮殿・金」。

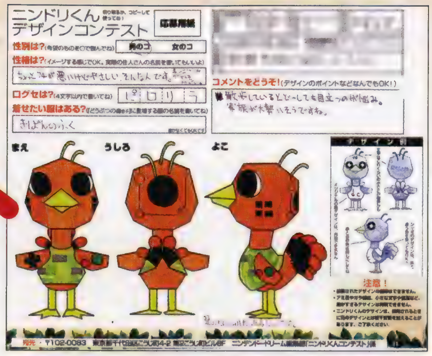
ニンドリくん デザインコンテスト

最優秀賞発表！



元のデザインと違うところがあったりします。性格や口グセなど、詳しいことは次号とかで紹介しますよ。

『どうぶつの森e+』の開発スタッフさんが描き下ろしてくれました！



みなさま、お待たせしました！ いよいよニンドリオリジナルのキャラクター、ニンドリくんのデザイン発表です！ 応募者1500人を超える中から選ばれたのは、オレンジGCがモデルになった東京都／すずかぜさんの作品。愛くるしい目が決定のポイントでした。



➡ゲーム中のニンドリくんは、いろんな表情を見せてくれるんです



⬆ニンドリくんの後ろ頭はこんな感じ。ゲームキューブのフタの形なんです。シッポもフリフリ動いてカワイイよ

最優秀賞 東京都／すずかぜさん



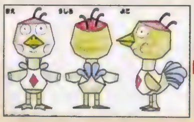
⬅すずかぜさんのデザインを元に、任天堂の開発スタッフさんが制作してくれました。ゲームの仕様のため、少しデザインが変わっています。でもカワイイでしょ！

最終選考まで残った作品（一部）

最後まで迷ったけど、惜しくも選を逃したニンドリくんの一部です。これも任天堂さんがモデルを作ってくれました。

山口県／津森博史さん

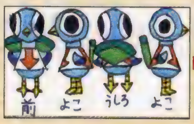
ほっぺたと口バシの下のアゴ（2重アゴ？）がおもしろい。オトボケ役にピッタリなデザインですね。

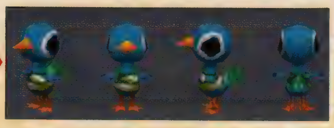




広島県／ましょさん

とにかく大きな目がインパクトあります！ でもゲームでまばたきができないそうで、あえなく落選に…。





参加賞のバッチはこんなデザインです！

優秀賞に選ばれなかった人の中から抽選で、下のデザインのカンバッチをプレゼントします。本当は50人に送る予定でしたが、予想以上の応募があったので、当選者を少し増やす予定です。続報にご期待ください！

➡GBアドバンスのミニゲームに登場するニンドリくんのドット絵と、ファミコンの任天堂文字をあしらいました



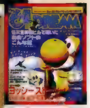
ニンドリくんは、Vol.102(11月6日発売)のフロク「ニンドリくんカードe」でみんなの村にやってきます。あと1ヶ月待っててね！

次号でもニンドリくん情報&デザインコンテストの優秀賞を紹介します。お楽しみに！



ニンドリ100号への道

18号



1998年3月号

特集は任天堂・神田ビルで働く人たちへのインタビュー。『ポケモンスナップ』の山本洋一さんや岩田さん、『マザー3』の伊藤あしゅらさんらが登場。また、97年末におこった「ポケモン騒動」（アニメを見ていた子供たちが倒れた事件のこと）を、ニュース記事で検証。別冊付録は『ドリテクの宮殿・銀』。

※このマンガは、どうぶつの森e+で使えるニンドリオリジナルのカードe「ニンドリくん」を紹介するものです。が、一部にはゲームで起こらない内容もあります。たとえば、ニンドリくんの頭は開きません。



1998年4月号

期待の新ハード、64DDをまたまた大特集。ハードにも詳しいセタの冨士本社長のインタビューをからめながら、ソフトの可能性や64DDの組み立て方などを紹介。また、『ボンバーマンヒーロー』の開発者インタビューも。期待の『ポケモン金・銀』は、開発者の田尻智さんが体調不良のため発売延期のニュースも。

繁栄世界テセアラ編突入！
ゲーム中盤トイズバレー鉱山までをガイド



今回は異世界テセアラ突入直後のフウジ山岳から、トイズバレー鉱山までをマップつきで攻略。今回の攻略範囲で、ついにすべての仲間がパーティにそろうことになるのだ。

GC			
タイトル	テイルズ オブ シンフォニア	ジャンル	RPG
発売元	ナムコ	プレイ人数	1～4人用
発売日	発売中	メモリーカード	3ブロック
価格	6800円	備考	限定版は28000円

ついにすべての仲間が登場！　ユニゾン・アタックも多彩に

パーティに加わる全9名のメンバーのうち、シルヴァラントでは仲間にならなかった残る3人はテセアラでパーティに加わることになる。彼らがパーティに加わることで、戦力が大きくアップするほか、戦闘中に繰り出せるユニゾン・アタックも多彩なものになってくる。ここでは、レベル33までに覚える技で使える、新たなユニゾン・アタックの特殊合成技を紹介するぞ。



ピコピコ崩襲撃

←コレットのピコハンとプレセアの崩襲撃で発動する。ピコ破斬のように相手を気絶させる追加効果ももっているのだ



衝破十文字

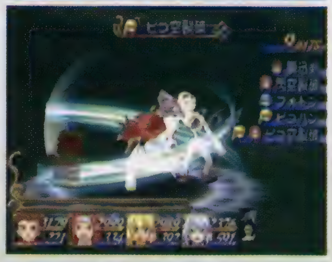
➡ロイドの瞬迅剣とゼロスの瞬迅剣で発動する。ロイドとクラトスでのものと同様に2人の衝撃波が十文字に交差して敵を攻撃する

幻魔空牙衝



⬆しいなの幽幻符と、ロイドまたはゼロス（クラトス）の瞬迅剣で発動する技だ

ピコ空裂破



⬆コレットのピコハンとロイドまたはゼロス（クラトス）の閃空裂破で発動する

フォトンブラスト



⬆リフィスのフォトンとコレットのブランディスで発動する

獅吼爆炎陣



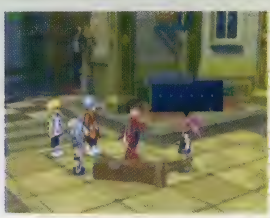
⬆ロイドの獅子戦吼とジーニアスのイラプションで発動。攻撃の最後には炎が立ちのぼる

心をなくした少女
プレセア・コンバティール

異世界テセアラの王都メルトキオにある、マーテル教会の大聖堂で霊木の運搬をしていた少女。欠陥のあるエクスフィアを身体につけられたため、腕力は非常に強いが、感情表現が乏しくなってしまっている。ロイドたちとは、メルトキオの王宮に忍びこむときに出会うことになる。その後、プレアセの住むオゼットまで送っていくということになり、彼女が仲間になるのだ。



↑力が強く、大量の霊木も1人で運ぶ



←欠陥をもつエクスフィアをつけたことの弊害で、非常に感情表現に乏しくなっている



←ゼロスの家でのジーニアスとの2ショット。彼らの恋が実るときはくるのだろうか？



プレセアにはこんな一面も
父親想い

プレセアは病気で倒れた父の代わりにエクスフィアをつけ働いている。感情を失っても、父親のことを想う気持ちまでは失っていないようだ。



←オゼットで父と2人で暮らすプレセア。しかし、彼女の父はもう…



私に…構わないでください

発動は遅いが威力は高い　プレセアの特技

特技名	属性／タイプ	消費TP／ダメージ	修得条件	特徴	モーション画面
爆砕斬	土／斬り	6／200	最初から覚えている	地面めがけて斧を振り下ろし、巻き上げた岩片で攻撃する。多数のヒットが見込める技だ。	
裂旋斧	－／斬り	5／175	最初から覚えている	斧を振り回して攻撃する。正面の敵だけでなく、近くの別ライン上の敵も攻撃できるのだ。	
弧月閃	－／斬り	4／150	最初から覚えている	円を描くように斧を振り回して攻撃する技。スキは大きめなので注意して使おう。	
月閃空破	－／斬り	15／275	パワータイプ、レベル33以上で弧月閃を50回以上使う	弧月閃を2回続けて繰り出す技。2回目が当たると、敵は大きく浮くのでコンボを決めよう。	
崩襲撃	－／斬り	8／200	レベル28になると覚える	空中から勢いをつけて斧を振り下ろし攻撃する。空を飛ぶ敵には多段ヒットすることも。	
獅吼滅龍閃	－／斬り	14／500	最初から覚えている	最初から覚えている奥技。斧を振り回した後、獅子戦吼のように獅子の姿のオーラを飛ばす。	
地精陣	－／斬り	最大TPの10%／－	最初から覚えている	緑色の光がプレセアを包み、一部の攻撃を除く、魔法を含むあらゆる攻撃を防御できる。	

※表中はプレセアの技より代表的なものを抜粋。

ニンドリ100号への道
20号



1998年5月号

コナミ大阪の大特集。社長の樹下國昭さんと、副社長の長江勝也さんが登場したが、オフレコ話が多すぎて編集でひと苦労。「質問箱」では「N64倍増計画」という、幻の？キャンペーン計画も明らかになった号。『時のオカリナ』が何度も発売延期されたため、作家を変えながら3号連続でパロディーマンガを掲載。マリ親4ページに。



1998年6月号

『時のオカリナ』がまたまた発売延期に。特集はアニメスタートを祝って『おかえり!! ピカチュウ』。トミーやバンダイ、永谷園など「ポケモン産業」で働く人たちのインタビューを掲載。また、マリーガルで『ピカチュウげんきでちゅう』を開発していた小澤宗明さんも初登場。モノクロページでは読者との座談会も実施。

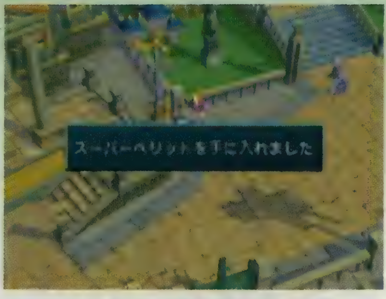
いや～驚いた。天使ちゃん、強いね～。俺様、超びっくり！



テセアラ世界の神子

ゼロス・ワイルダー

王都メルトキオで出会うテセアラの神子。女性好きで軽いノリをしているが、彼もまたコレットと同様にテセアラを救うという重い使命を持っている。シルヴァラントの神子を連れている、ロイドたちのテセアラでの監視役として、教皇の命を受けロイドたちの仲間になる。ちなみに、クラトスとまったく同じ特技を使えるのだ。





←メルトキオの町で初めての出会い



↑←人気者のゼロス。パーソナルスキルを使って、彼で女性と話すとアイテムなどをもらえる



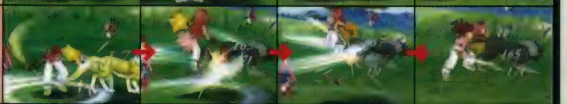
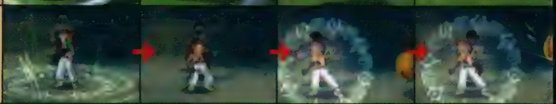
ゼロスにはこんな一面も かなりの切れ者

普段は軽いノリを見せるゼロスだが、時には鋭い一面も見せる。どうやら普段の軽いノリは、わざと演じているもののようだ。



↑時には硬派な姿も見せる

クラトスと同等の技を使える　ゼロスの特技

特技名	属性／タイプ	消費TP／ダメージ	修得条件	特徴	モーション画面
魔神剣	ー	4	最初から覚えている	剣を振ると同時に現れる斬波で少し離れた敵も攻撃できる技。威力などはロイドと同じだ。	
	斬り	120			
瞬迅剣	ー	5	最初から覚えている	一瞬で敵に近寄り、突き攻撃を繰り出す剣技。突き攻撃の後は敵を後方へ吹き飛ばす。	
	突き	140			
閃空裂破	ー	18	レベル23になると覚える	剣を出しつつ回転して上昇し、その後下降しながら突き攻撃を繰り出す剣技。	
	突き	220			
ウィンドカッター	風	8	最初から覚えている	対象となる敵の周囲に風の刃を発生させる風系の初級魔術。敵を宙に浮かせることもできる。	
	魔法(単体)	90			
ライトニング	雷	9	最初から覚えている	攻撃対象の敵の頭上に小さな雷を落とす雷系の初級魔術。威力はジーニアスのものと同等。	
	魔法(単体)	ー			
ファーストエイド	ー	8	最初から覚えている	味方1人のHPを30%回復させられる初級治癒術。いざというときに頼りになるのだ。	
	魔法(単体)	HPの30%回復			
粋護陣	ー	最大TPの10%	最初から覚えている	緑色の光がゼロスを包み、一部の攻撃を除く魔法を含むあらゆる攻撃を防御できる。	
	ー	ー			

※表中はゼロスの技より代表的なものを抜粋。

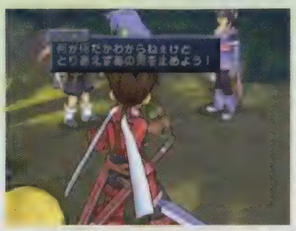


我が名とこの手のいましめにかけて けして裏切らぬと誓う

足技のみで戦う囚人

リーガル・ブランシュタイン

手かせによって行動を制限されている囚人。ロイドたちとは、封鎖されたメルトキオへ侵入するための地下水道の中で出会う。その後、ガオラキアの森で再び出会って戦ったあと、ミズホの里でロイドたちの仲間となる。



←ガオラキアの森の出口の近くで戦うことになるのだ



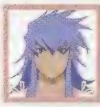
←ガオラキアの森での戦闘後、ミズホの里で仲間になる



↑リーガルとプレセアの関係は…？

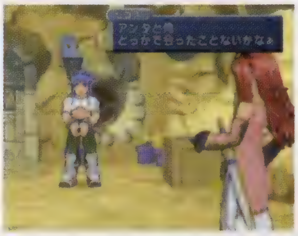


↑パーソナルスキルを使うと買い物がお得にできる



リーガルにはこんな一面も 高貴な身分!?

ただの囚人ではないという雰囲気が、行動などから感じられるリーガル。どうやらゼロスとリーガルは面識があるようだが…。彼の正体は一体？



←ゼロスと顔見知り（？）ということは高貴な身分なのでは？

強力なキックで戦う　リーガルの特技

特技名	属性／タイプ	消費TP／ダメージ	修得条件	特徴
天月旋	―	8	最初から覚えている	蹴りの軌跡が、満月のような円を描く対空技。この技から空中技へと繋ぐこともできる。
	―	160		
裂蹴撃	―	6	最初から覚えている	気を込めた回し蹴りを繰り出す技。背の低い敵などには当たらないこともあるので注意。
	―	130		
飛燕脚	―	8	レベル31になると覚える	空中に向かって強力な蹴りを繰り出す対空技。この技から空中技へと繋ぐこともできる。
	―	150		
鷹爪蹴撃	―	8	最初から覚えている	空中から真下へ向かって蹴りを出しながら降下する技。空中でなければ技が出せないので注意。
	―	150		
飛葉翻歩	―	12	最初から覚えている	敵の背後をとる移動技。一瞬にして回りこめるのは便利だが、消費TPが多いのが難点。
	―	―		
不刧	―	最大TPの10%	最初から覚えている	緑色の光がリーガルを包み、一部の攻撃を除く、魔法を含むあらゆる攻撃を防御できる。
	―	―		

モーション画面



ニンドリ100号への道 22号



1998年7月号

『スターソルジャー』の高橋名人インタビュー。『ゼルダ』は28点の画像を一挙公開。回転斬りが明らかに。また、特集ではマリーガルマネジメントにスポットをあて、猿楽庁も初めて紹介し、橋本長官や遠藤雅伸さんのインタビューも掲載。さらに「質問箱」では、自転車に乗った宮本さんを世界で初めて（笑）スクープ。



1998年8月号

『時のオカリナ』に人気が集まったE3アトランタの大特集。アメリカでゲームの殿堂入りをはたした宮本さんのほか、『巨人のドシン1』の飯田和敏さんのインタビューも。さらに任天堂アメリカも初めて取材し、恵まれた社内の様子を克明にレポートした。巻頭のゲーム紹介記事では『オウガバトル64』が登場。

フウジ山岳からトイズバレー鉱山まで ストーリー&マップ攻略

シルヴァラントと対になっているもうひとつの世界、テセアラが今回の舞台だ。コレットは天使化状態になっていて、感情がない状況。ロイドは自分の判断を後悔し、コレットを元に戻すことが最優先の目的になる。新たな仲間の力を得て、2つの世界の謎を解こう。



↑心を失ったコレットを元に戻すには…



↑ヴォルトと契約だ!!

テセアラでの行動ルート

フウジ山岳～フウジ山岳(2)……P34
メルトキオ地下水道……P36
ガオラキアの森～アルテスタの家……P38
トイズバレー鉱山～ミズホの里……P40



フウジ山岳 アイテムを回収しつつ、王都メルトキオを目指せ

シルヴァラントから乗ってきたレアバードがフウジ山頂で壊れてしまい、地上に出るためにふもとを目指す一行。すると、出口付近でしいなが王都メルトキオのことを教えてくれるのだ。



↑王都メルトキオを目指し、この世界で行動する許可をもらいにいこう

ブラックオニキスをゲットしよう

❶に、岩に隠れて見え難くなっている宝箱がある。ここにはHPを30%上昇させるブラックオニキスがある。見逃さずに回収して前衛の仲間に装備させよう。


←中腹の宝箱からEXジェムLV2もゲット

フウジ山岳 初登場モンスター

少し手強い敵は、エッグベア。シルヴァラントにいる色違いの敵と同様にベアハッグで大ダメージを与えてくる。カスタマイズ用に、この敵とナイトレイドから魔獣の牙を盗んでおこう。

ブラックバット

弱	—	耐	—
HP 2200	TP 100	EXP 78	G 121
落	チキン、ファインベリット	盗	—

ナイトレイド

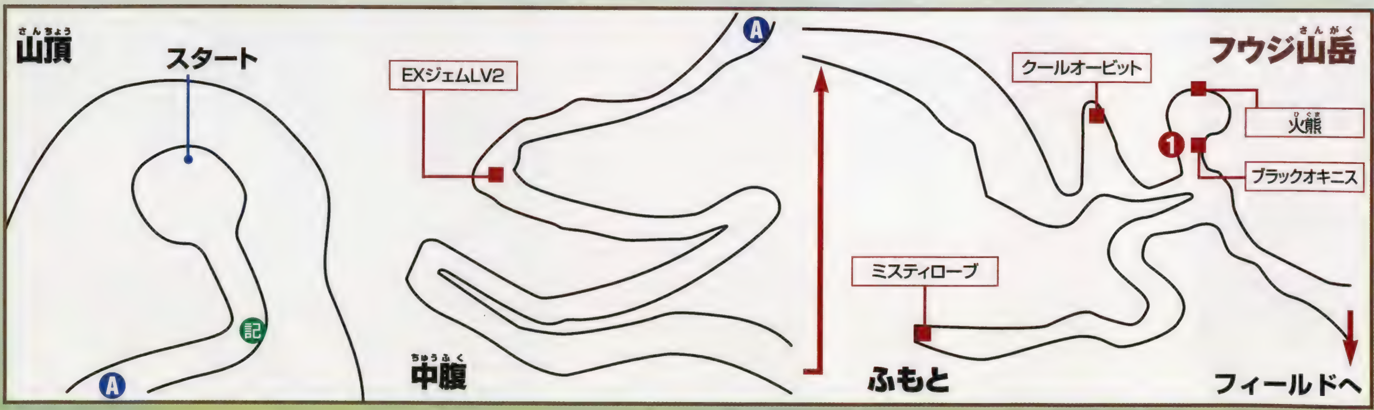
弱	—	耐	—
HP 1980	TP 0	EXP 62	G 100
落	毛皮、ポーク	盗	魔獣の牙

ブローズヘアー

弱	—	耐	—
HP 1860	TP 0	EXP 58	G 72
落	ポーク	盗	毛皮

エッグベア

弱	—	耐	—
HP 2820	TP 0	EXP 76	G 121
落	すじにく、しもふり	盗	魔獣の牙



攻略マップの見方 ❶マップ内で攻略にかかわる重要な場所を示しており、数字は本文内の番号と対応。ワ はワープゾーン、記 は記憶障の場所をあらわす。ダンジョンマップ上の■と赤い四角で囲んだアイテム名は、宝箱の場所とそこで手に入るアイテム。A～Bなどのマークはマップの道のつながりをあらわす。

メルトキオ～サイバック

輝石の謎を解いてコレットを救い、プロネーマを倒せ!!

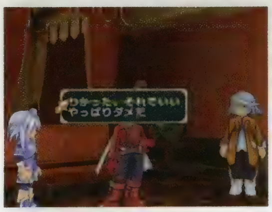
メルトキオで一連のイベントを終えると、プレセアとゼロスが仲間になる。その後グランテセアラブリッジ～学園都市サイバックと物語を進めると一行がお尋ね者に。リフィル姉弟救出時のグランテセアラブリッジからフウジ山岳まで連戦が続くので、パーティメンバーを交代させつつ進もう。



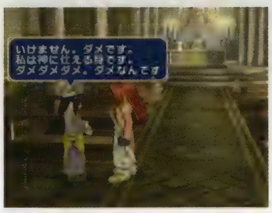
←教皇の企みで、お尋ね者に

広場～教会～寝所の順にいこう

王都メルトキオに着き、しいなが離脱したら広場にいってゼロスに会おう。城に一度いって中に入れないことを確認後、教会へいきプレセアを仲間に。彼女の協力があれば城内に入れるので、城の左上にある王の寝所へ進もう。王に会うと、紅の間で待つことになるが、この世界での行動を許可してもらえる。その後、冒険の準備を終えたら教会にいってお目付け役のゼロスと合流だ。



←コレットを救うかシルヴァラントを救うかの選択が…



←ゼロスを先頭キャラにして女性と話すとアイテムが

サイバックの王立研究院にいき、その後バザーへ

メルトキオを出たら北東のグランテセアラブリッジへ。そこを渡って、サイバックに向かおう。街に入ったら奥の王立研究院へ。院内でコレットの天使化の話を聞いたら、街中のバザーで要の紋を入手しよう。そのあと王立研究院の先ほどの部屋にいくとロイドが要の紋を作成する。だがその直後、リフィル姉弟が兵に連れ去られてしまう。グランテセアラブリッジへ急げ。



←街の入口にある商店の他に、院内には食料販売所も



←要の紋が完成すると、しばらく自由行動になるが…

サイバックでアイテムをたくさん買おう

サイバックを出てグランテセアラブリッジにいくと、しばらくアイテムを買える場所にはいけなくなる。街を出る前にアイテムをたっぷり補充しておこう。特にメルトキオ地下水道対策に、パナシーアボトルを大量に買っておくべし。



←ゼロスで女性と話してアイテム集めもしよう

グランテセアラブリッジでホープナイツと対決

グランテセアラブリッジに着くと橋を越えるイベントの後、リフィルたちを救うためにホープナイツ×3との戦いに。敵は剣攻撃に耐性があるので、術メインで戦いたい。HPが減ったらゼロスの術で回復させよう。一体の敵に集中せず、まんべんなく攻撃して敵の攻撃を分散させよう。



←3体の敵に囲まれてしまわないように走り回ろう

フウジ山岳でプロネーマを倒せ

ホープナイツを倒すとフウジ山岳の山頂を目指すことに。なお、山岳内ではこれ以降アンデッド系の敵が出現するようになる。山頂に着く前にリフィルをメインパーティに加えておこう。山頂では五聖刃のプロネーマとのバトルに。この敵はHPが半分以下になるとブラッディランスという全体術を使うので、回復はこまめにしよう。



←アクアレーザーは直線上の相手にダメージ



←コレットのホーリーソングやジャッジメントを使いまくろう

プロネーマ

弱	光			耐	闇		
HP	18000	TP	750	EXP	3000	G	1500
落	ローズマリー、EXジェムLV2			盗	―		

グランテセアラブリッジ～フウジ山岳 初登場モンスター

ローグからスーパースターまでは、通常フィールドや海岸に出現。ゴールドスターからビーストオーガまでは、森の中に出現するモンスター。デーモン、キメラは2回目のフウジ山岳、ホープナイツはイベントのみだ。グラップラワーとマンティスの攻撃は連続ヒットするので、先に防御してから攻撃するように。ビーストオーガは一発のダメージが大きいので注意。

レンジャー

弱	―			耐	―		
HP	2120	TP	0	EXP	89	G	168
落	ライス			盗	―		

ローグ

弱	―			耐	―		
HP	2000	TP	38	EXP	85	G	102
落	謎の布、みそ			盗	―		

シースピン

弱	雷			耐	氷		
HP	2480	TP	0	EXP	76	G	125
落	こんぶ、のり			盗	―		

ソーサレス

弱	―			耐	―		
HP	1980	TP	250	EXP	89	G	100
落	オレンジグミ、ブレッド			盗	オレンジグミ		

スーパースター

弱	雷			耐	水、氷		
HP	2100	TP	0	EXP	69	G	110
落	フレアボトル、えび			盗	―		

ゴールドスター

弱	氷			耐	―		
HP	2380	TP	0	EXP	70	G	150
落	レモングミ、タマネギ			盗	タマネギ		

トロピカルワーム

弱	氷			耐	―		
HP	2970	TP	0	EXP	78	G	148
落	アップルグミ、冬虫夏草			盗	―		

グラップラワー

弱	炎			耐	水		
HP	3380	TP	150	EXP	98	G	183
落	ベルベーヌ、きゅうり			盗	―		

マンティス

弱	炎雷氷			耐	水		
HP	3800	TP	0	EXP	138	G	159
落	レモングミ			盗	―		

ビーストオーガ

弱	―			耐	―		
HP	3420	TP	0	EXP	83	G	99
落	ビーフ、ポーク			盗	―		

デーモン

弱	―			耐	―		
HP	3330	TP	130	EXP	99	G	158
落	ミックスグミ、真鍮			盗	―		

キメラ

弱	―			耐	―		
HP	2680	TP	180	EXP	67	G	111
落	ルーンボトル、ビーフ			盗	ルーンボトル		

ホープナイツ

弱	雷			耐	剣		
HP	4900	TP	150	EXP	380	G	150
落	―			盗	―		

モンスターデータの見方　弱：弱点となる属性、耐：耐性がある属性、HP：最大HP、TP：最大TP、EXP：倒したときにもらえる経験値、G：倒したときにもらえるガルド、落：落とすアイテム、盗：盗めるアイテム

ニンドリ100号への道　24号



1998年9月号

N64が2度目の値下げ（1万4000円に）。特集は発売中のN64ソフトの完全カタログ。編集部の推薦マークつきで紹介した本数はぜんぶで75本だったが、本当に少ないと実感。料理ページで紹介した「フシギダネ風のライスプリン」の色がキモチ悪いとクレームが殺到。付録は「ポケモンスタジアム」のシール&ポスター。



1998年10月号

カプコンが「マジカルテトリス」で、ようやくN64に参入。「ゼルダ」の記事では「謎の少年」シークが登場。特集ではN64の掃除の仕方やカセットの整理整頓の方法などを紹介した「N64大そうじ大作戦」が話題に。また、N64ソフトの開発を支援する「招布」が設立され、関係者のインタビューも掲載した。

メルトキオ地下水道

地下水道を抜けてメルトキオ内に侵入しよう

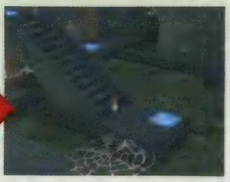
メルトキオに入ろうとすると、騎士たちに門前で追い払われてしまう。ここはゼロスに従って、地下水道内を通ってメルトキオに侵入しよう。ソーサラーリングを使って体の大きさを変え、謎を解くのだ。

ソーサラーリングで小さくなってクモの巣を渡る

まず最初に❶にある仕掛けを使ってソーサラーリングの機能を変え、自分の体の大きさを変えられるようにする。これを使って体を縮めて、❷にあるクモの巣の上を通りぬけ、青パネルで体を戻してⒶの階段を登って2Fへ。



➡❶にある仕掛けを調べるとソーサラーリングの機能が変わる



⬅❷のクモの巣の先の青パネルで大きくならないと階段を登れない

デモを見てゴミ圧縮機を使い足場を作る

❸にいくとデモが始まる。これを見たらⒸの階段を登り、3Fのゴミ圧縮機へ。ここでゼロスが機械のことを教えてくれるぞ。これでブロックを作り、これらを運んで❹、❺、❻から落として下の足場をつなげるのだ。



⬅機械の前でAボタンを押すと自動的にブロックを作ってくれる



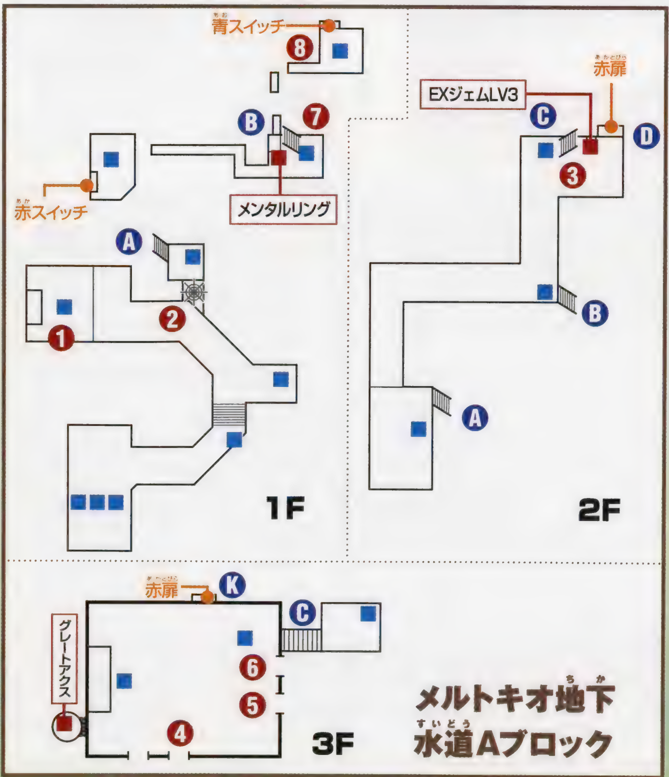
➡ブロックをAボタンでつかんで、押したり引いたりして移動



➡青いスイッチを調べるとこのトビラが開くぞ

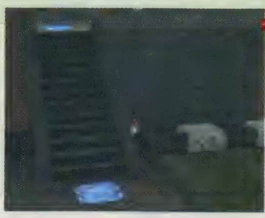


⬅❹から落とすと下の細い道がつながる。同様に❺、❻から落とす

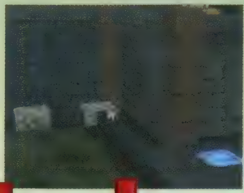


小さくなって細い道を通り青いスイッチを調べる

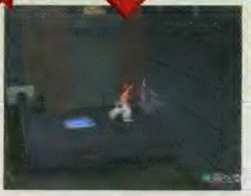
❼で小さくなれば階段の陰から、細い道を通って❽の青いスイッチへいける。青パネルで体を元に戻して青いスイッチを調べると、Bブロックへつながる Ⓓ のトビラが開くのだ。階段の陰のメンタルリングも取っておこう。



➡まずは、❼で小さくなって階段の陰を通るように細い道へ



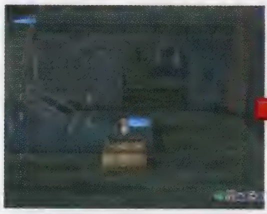
⬅さっき落としたブロックのおかげで道がつながっている。青いスイッチを目指せ



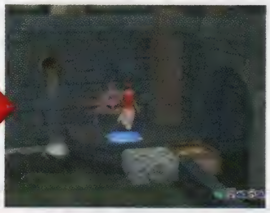
⬅脇の青パネルで体を戻して、青いスイッチを調べ、再度小さくなって戻ろう

Bブロックにいき、箱に乗って赤スイッチを調べる

Ⓓ のトビラを通ってBブロックへ。メモリージェムがあるなら、記憶障の封印を解こう。Ⓔ の階段からこのブロックの1Fへいき、そこで体を縮めて脇にある箱に乗ろう。すると自動的にAブロックの赤スイッチの場所につれていってくれるぞ。ここの青パネルで体を元に戻し、スイッチを調べればⓀのトビラが開く。体を縮めて箱を飛び越え、Bブロックへ戻ろう。



➡箱の脇で体を縮めて、Aボタンを押せば自動的に乗れる



⬅その先の足場の青パネルで体を戻して赤いスイッチを調べる

Bブロック3Fのゴミ圧縮機を使って足場作り

Ⓚのトビラから Bブロック3Fにいくと、ゴミ圧縮機が置いてある。同様にAボタンで操作するとブロックができるので、これを細い道の上を運んで❾から落とし、下の道の細い通路をつなげよう。ブロックを運ぶときには、途中で一度体を縮めてクモの巣を利用して体の位置を変える必要がある。このときのコツは下の写真を参考にしてほしい。うまくできたら❿へ。



⬆まずは通路のギリギリまでブロックを運んでおいて…



⬆体を縮めてクモの巣を通り、反対側へ回り込み、青パネルで戻す



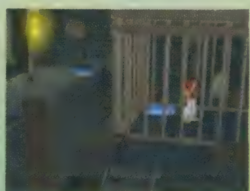
⬆一回分だけ引っ張ったら体を縮めてクモの巣を通って反対側へ



⬆青パネルで体を戻してブロックを押し、そのまま❾から落とそう

小さくなってオリに入り中からカギを開ける

❿で体を縮めて細い道を通り、Ⓑの青パネルで体を元に戻して、Ⓑから上へ。再度体を縮めてオリの中に入り、中の青パネルで体を戻して中央のくぼみを一度踏もう。その後、右のトビラを調べて中からトビラを開けるのだ。



➡中央のくぼみを踏むと、脇の通路がつながる仕掛けの仕組みがわかる



⬅反対側から開かなかったトビラが、内側から調べるとすぐに開けられる

オリの中にブロックを落とし、中央にはめる

ⒹからAブロックに戻り、3FのⓀのトビラからBブロックのゴミ圧縮機にいくとクモの巣が増えたのがわかる。前と同様にクモの巣を使って⑪から落とし、2Fまで戻ってブロックを押してオリの中央のくぼみにはめこもう。



➡⑪から下の網の上にブロックを落とすのだ



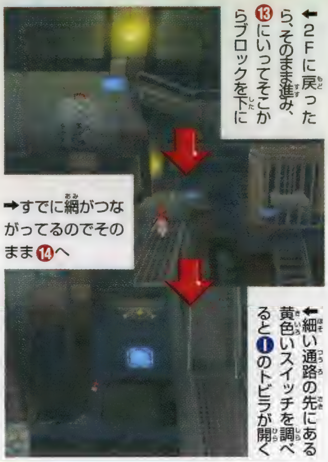
⬅オリの中へブロックを運び、中央にはめれば通路がつながる

ブロックを落として道を作り、黄色スイッチを入れる

続けて再度Bブロックのゴミ圧縮機にいくと、またクモの巣ができていることがわかる。同様にブロックを運んで⑫から落とす。Bブロック2Fに戻って⑬からブロックを下へ落とし、回りこんで1Fの⑭で体を縮めて細い道へ。黄色いスイッチへいき、青パネルで体を戻して調べるとⒾのトビラが開く。



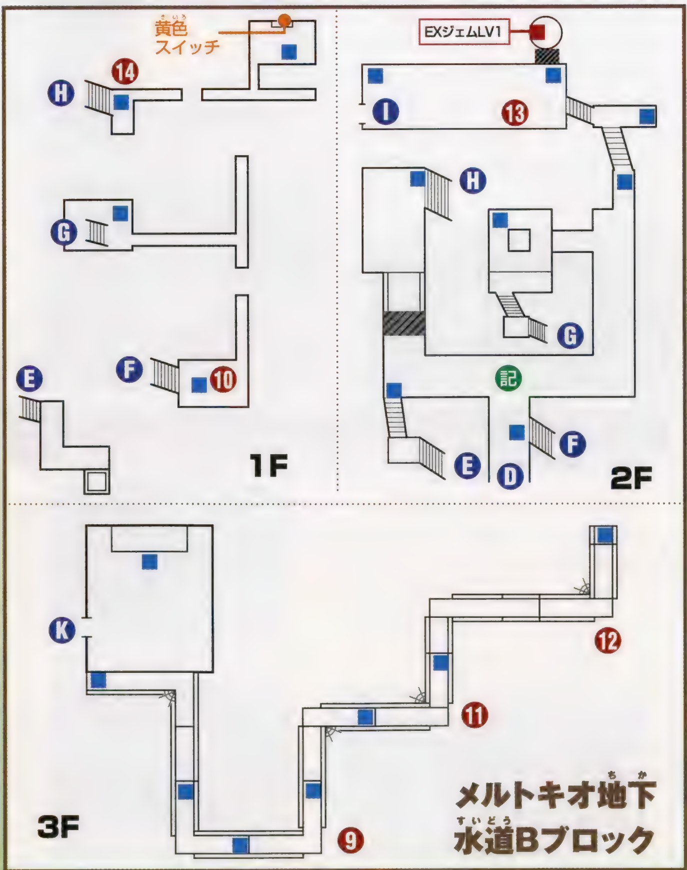
➡ここの切れ目からブロックを下に落とすのだ



⬅2Fに戻ったら、そのまま進み、⑬にいってそこからブロックを下に

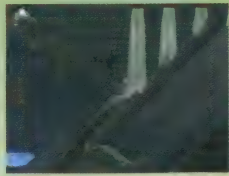
➡すでに網がつながってるのでそのまま⑭へ

⬅細い通路の先にある黄色いスイッチを調べるとⒾのトビラが開く



小さくなって滝の裏を通り抜けよう

Ⓘのトビラを通ってCブロックへ。その後⑮で体を縮め、滝の下の細い通路を通過。⑯にいくと囚人兵とのバトルになるので、その前にHPとTPを万全にしておこう。勝ったら⑰でソーサラーリングを元に戻し、上に行って地上へ出るのだ。



⬅滝の下は、体を縮めれば通り抜けられるのだ

囚人兵は分散させて叩こう

囚人兵はロイドを取り囲んで袋叩きにしようとする。もしも囲まれそうになったら、何もせずに走って間合いを開けよう。そこから左右脇にいる囚人兵を個別に叩いていくのだ。

囚人兵			
弱	—	耐	—
HP 6300	TP 300	EXP 300	G 150
落	—	盗	—

ネズミの穴を必ずチェックしよう

地下水道の壁にはネズミがあけた穴があり、その脇にたつと右下に「入る」の表示が。そこで体を縮めてAボタンを押せば穴に入れるぞ。



⬅穴の中には結構いいアイテムがあるので、必ず全部回収しよう

メルトキオ地下水道 初登場モンスター

ここの敵はあまり強くないが、攻撃を受けると毒状態になりやすいので注意。なおHPが4800のドブマウスは体が縮小したときに戦うドブマウスの数値。Cブロックにいるフェイクは、シルヴァラントで出た奴より強化されているが、同様に魔法攻撃に弱いので攻撃の術で戦おう。

バイオレントバイパー			
弱	氷	耐	炎
HP 2840	TP 0	EXP 73	G 131
落	たまご、チキン	盗	—

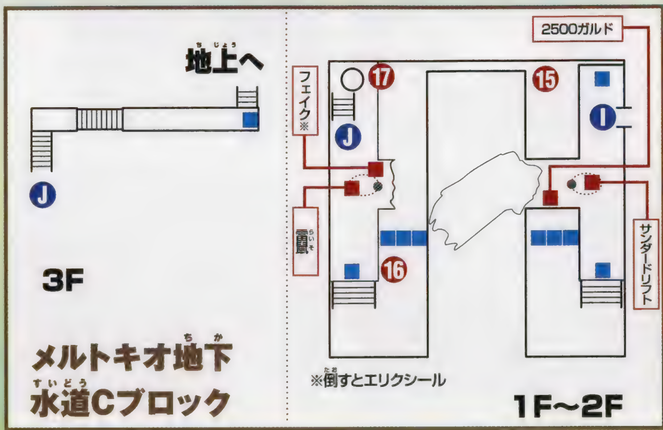
ドブマウス			
弱	—	耐	—
HP 2760	TP 0	EXP 78	G 99
落	チーズ	盗	—

Gリーチ			
弱	—	耐	—
HP 2250	TP 0	EXP 63	G 98
落	アップルグミ、ミックスグミ	盗	アップルグミ

ドブマウス			
弱	—	耐	—
HP 4800	TP 0	EXP 93	G 100
落	チーズ	盗	チーズ

ジェリーフィッシュ			
弱	雷、氷	耐	氷
HP 2860	TP 0	EXP 79	G 154
落	ペリット、ファインペリット	盗	ペリット

フェイク			
弱	—	耐	全属性
HP 2800	TP 250	EXP 290	G 1300
落	オールディバイド	盗	オールディバイド



ニンドリ100号への道

26号



1998年11月号

ドリームキャストの発売を受けて、ロクドリのキャッチコピーを「ニンテンドウ64大好きマガジン」に変更。創刊2周年記念企画として、平林久和さんの「N64はゲームを変えるのか」という話を掲載。Ubiの招きでケイ大佐（当時は少佐）がヨーロッパのゲームショウを取材。欧州取材はこの100号のなかで、これ1回のみ（涙）。

ニンドリ100号への道▶

27号



1998年12月号

編集スタッフがハマったハドソンの『ゲッターラブ!!』を大プッシュ。特集は「がんばるサードパーティ」。N64に参入しているサードパーティを数社まわってのインタビューだったが、役不足は否めず（社名はナイショ）。読者の反応も最悪だった。また、ライスプリンで不評をかった「ピストロ64」はこの号で最終回に。

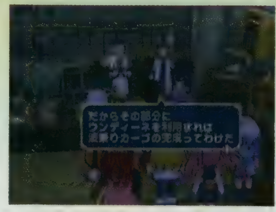
メルトキオ～グランテセアラ橋～サイパック

エレカーに乗って海を渡りサイパックの研究所へ

地下水道で囚人たちを退けたら、再びメルトキオの町の中へと入れるようになる。ちなみに、一度地下水道を抜けることができれば、これからさきは地下水道の入口（出口）に行けば、一瞬で移動できるようになるのだ。

精霊研究所でエレカーをもらう

メルトキオへと入り込むことができたら、まずは精霊研究所へ行こう。そこで、研究員からエレメンタルカーゴをウンディーネの力を使って動かせばいいということを教えてもらったら、ゼロスの家で一晩休んで、再び精霊研究所へと行くのだ。



←研究所でエレカーをウンディーネで動かすという話を聞く



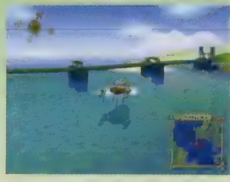
➡ゼロスの家はお城の近く。好感度によってはイベントも



←ゼロスの家で一泊したら、さっそく研究所へ行こう

エレカーに乗って海を渡れ

ゼロスの家で泊まったあと、精霊研究所へ行くと、エレカーはくちなわが先にグランテセアラブリッジに持っていったという話が聞ける。グランテセアラブリッジへと行き、エレカーに乗ったらサイパック近くの桟橋へと向かおう。



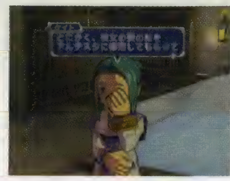
←海を渡ってサイパックへと再び向かうのだ

王立研究院でクララと話そう

サイパックの研究院でケイトと話すと、プレセアがつけている要の紋は細工がされており、このままではプレセアの身が危ないことがわかる。ロイドたちはプレセアの要の紋を作ったドワーフ、アルテスタを訪ねることになる。



➡サイパックに入るとクラトスが登場。果たして彼の真意は…？

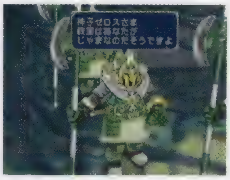


←クララの話からドワーフのアルテスタの家をめざすことになるのだ

ガオラキアの森

テセアラ世界のドワーフに会うため死の森を抜ける

アルテスタに会うために通り抜けることになるガオラキアの森。ここはそれほど広くはないが、ループする場所などのやっかいな場所も多い。早めに通り抜けてしまおう。



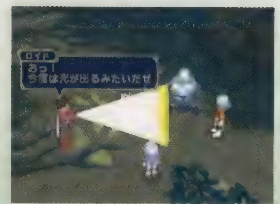
➡森に入ってすぐにホーブナイツが襲いかかる。それほど強い敵ではないが一応注意しておこう



←この画面の場所に入り込んだらすぐに来た方向に戻ろう

ソーサラーリングの機能を変えてツタを溶かせ

森に入ってすぐ、❶の場所にソーサラーリングの機能を変える装置があるので、まずはこれを調べよう。これでリングから光を出すことができるようになり、道をふさいでいるツタを光を使って溶かすことができるようになる。なお、リングのエネルギーが減ると、光が出せなくなるので、ところどころにある光の降り注ぐ地点でエネルギーを補給しながら進もう。



➡入ってすぐの場所にある装置を必ず調べよう



←太陽の光が降り注ぐ地点でエネルギーの補給ができる





⬆行く手を阻むツタにリングの光を浴びせることで、ツタが溶けて先へ進めるようになるのだ

待ち伏せていたリーガルと戦闘

森の出口直前、❷の場所まで進むと、リーガルとの戦闘になる。ロイドなどの前衛向きのキャラを操作して接近し、前線で防御を行ってリーガルの攻撃を引きつけよう。その間にほかのキャラで魔法や特技を使わせつつ、敵の技のスキをみつけて一気にコンボを決めていけば、特に苦労することなく勝つことができるだろう。

リーガル

弱	—			耐	—		
HP	12000	TP	800	EXP	2250	G	1500
落	エリクシール			盗	—		





←対空技→空中技の連続攻撃をしてくることもあるので注意

ソードダンサーとの2回目の戦闘が待つ

シルヴァラントのオサ山道でソードダンサーを倒している場合は、森の出口近く❸の場所にソードダンサーが出現する。前回よりもはるかに強くなっているので、少なくともレベル40以上になってから挑戦するようにしよう。

ソードダンサー

弱	光			耐	—		
HP	33333	TP	4444	EXP	6800	G	15000
落	—			盗	—		





←防御をミスすると一気にHPを減らされてしまうぞ

ガオラキアの森 初登場モンスター

術を使ってくる敵も少なく、動きも遅めの戦いやすい敵が多い。なお、ここに出現するゲートケストから手に入るルーンボトルは、さまざまなアイテムをほかのアイテムへと変化させることができる便利なアイテム。特に、能力をアップできるハーブ系のアイテムに使うと、能力のアップする値をさらに高くすることができるので、多めに手に入れておくといいだろう。

パンプキンツリー

弱	炎	耐	氷、土
HP 2860	TP 0	EXP 83	G 137
落	レモングミ、タマネギ	盗	レモングミ

グール

弱	炎、光	耐	闇
HP 2860	TP 0	EXP 79	G 128
落	スーパーベリット	盗	スーパーベリット

ファントム

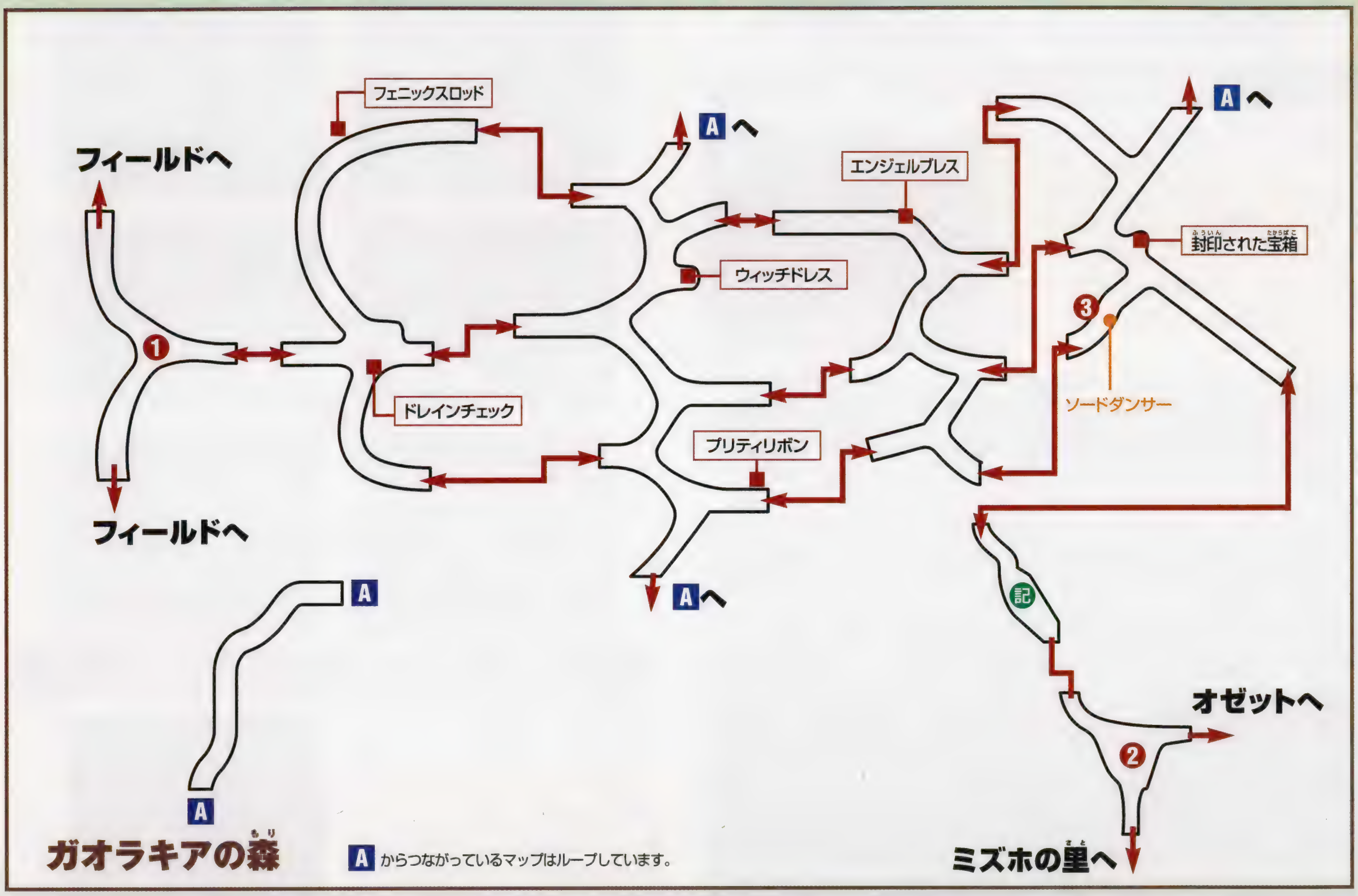
弱	光	耐	――
HP 2300	TP 400	EXP 92	G 168
落	黒鉄、パナシーアボトル	盗	――

ゲートケスト

弱	光	耐	
HP 2440	TP 0	EXP 95	G 168
落	パイングミ、ルーンボトル	盗	ルーンボトル

ホープナイツ

弱	雷	耐	
HP 6400	TP 170	EXP 420	G 200
落	――	盗	――



A からつながっているマップはループしています。

ミズホの里～オゼット～アルテスタの家

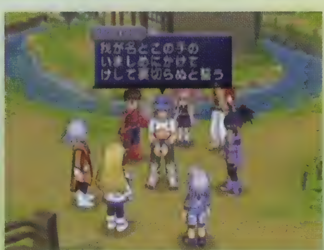
リーガルを仲間に加えオゼットへ向かう

ミズホの里でミズホの民の副頭領と話す

リーガルとの戦いが終わったら、追っ手を避けるためにミズホの里へ。ここで、村の中央にある頭領の家で副頭領のタイガと話し、ミズホの民と協力することになったら、リーガルを仲間に加えてオゼットへと向かおう。



↑頭領の家の前には、おろちがいるのだ



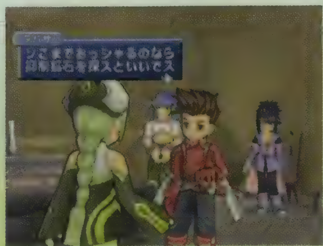
↑リーガルが仲間になり8人が揃った！

オゼットでプレセアと別れアルテスタの家へ

ガオラキアの森を再び抜け、オゼットへ入るとプレセアがパーティから離脱する。残りのメンバーでアルテスタの家へ向かうと、プレセアを救うために必要な抑制鉱石という石を採りにトイズバレー鉱山へと向かうことになる。



↑プレセアとはここでいったん別れることに



↑アルテスタの家で抑制鉱石のことが聞ける

28号



1999年1月号

いよいよ『時のオカリナ』の発売を迎え、盛り上がるN64陣営。ロクドリも2日繰り上げて11月19日に発売に（当時はムックだったので可能だった）。別冊付録はもちろん『時のオカリナ』の攻略ヒントブック（この別冊と同じものが予約特典として一般ユーザーにも配布された）。宮本さんのロングインタビューも掲載。



1999年2月号

付録は『時のオカリナ』のポスターと攻略ヒントブック、そして任天堂キャラのカレンダーシール。特集は「ハル研ビッグバン」のタイトルで、社長の岩田さんと、ロクドリ初登場の桜井政博さんのインタビューを掲載。99年はハル研の年になると予言（実際に『スマブラ』や『ポケモンスナップ』などが大ヒットした）。

トイズバレー鉱山

抑制鉱石を求めてトイズバレー鉱山の最深部へ

プレセアを助けるためには要の紋がいる。その作成に必要な抑制鉱石を手に入れるためにやってきたトイズバレー鉱山。ここは、少しわかりにくい場所にあるので、P34のマップを参考にして場所を確かめてから向かおう。



↑オゼットの近くの桟橋からエレカーに乗っていこう



↑南の大陸の桟橋からは少し離れている場所にあるぞ

入り口を守るガードシステムを壊せ

鉱山に入ると、鉱山の入口を守るガードシステムとの戦闘が始まる。戦闘が始まったら、まずは敵のHPを回復させるリペア装置→オービットの順に壊してからガードシステムを攻撃していこう。なお、リペア装置とオービットは途中で復活するので、復活したらすぐに破壊しておくこと。



↑ガードアームは壊さなくていい

名前	弱	耐	HP	TP	EXP	G	落	盗
ガードシステム	—	—	12000	100	2350	0	ナビメタル	—
オービット	雷	—	3000	500	180	800	—	—
ガードアーム	—	—	8000	0	150	0	ミスリル	—
リペア装置	—	—	5500	0	1000	0	—	—

トイズバレー鉱山（周辺）初登場モンスター

ここで気をつけたいのは石にする攻撃をしてくるバジリスク。状態変化を治療できる魔法を使えるリフィルが石化されてしまった場合に備えて、パナシーアボトルを多めに持っておくといいだろう。

名前	弱	耐	HP	TP	EXP	G	落	盗
スカーレットニードル	冷	炎	2480	0	90	193	ディネイボトル	ディネイボトル
デッドリーインセクト	炎、雷、冷	氷	2780	0	92	180	—	—
バジリスク	—	土	3100	0	100	180	ビーフ、ベリット	—
ロックゴーレム	氷	土	5520	0	103	189	ミックスグミ、ハードボトル	ハードボトル
レッドアイ	—	—	2300	120	93	168	魔獣の牙	トリート
ローラースネイル	雷	—	3200	0	123	163	ファインベリット、ポテト	—
レッドローパー	—	—	3440	0	96	175	レモングミ、ローズマリー	—
バキュラ	—	—	255	1	50	1000	—	—

爆弾を使って岩を壊して進む

鉱山の中に入ったらまずは❶にある機械を動かし、リフトを作動。向こう岸に渡ったときのメッセージに従い、リフトの途中にあるレバー目がけてソーサラーリングを発射しよう。その後リフトに乗って上方向に向かったら、エレベータを使って下へ。下にある装置を調べて、リングの機能を爆弾に変えたら、鉱山のあちこちにある岩が爆破できるようになる。なお、手順が複雑な最初のフロアについては、以下で説明しているので参考にして進もう。



↑リフトに乗ってレバーめがけてリングを発射しよう



↑エレベータを使って下へ行き、リングの機能を変える



↑爆弾で❷の岩を爆破。その後リングの機能を元に戻す



↑リングを発射し、リフトの進行方向を元に戻す



↑❷の岩の場所をジャンプで渡り、リングの機能を変える



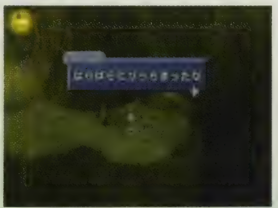
↑再びリフトに乗って、鉱山の奥へと進んでいこう

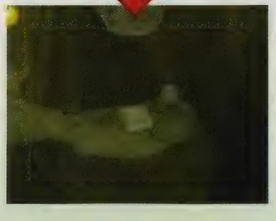
転がる大岩を使ってバキュラを壊す

❸の地点で行く手をふさぐバキュラは、転がってくる大岩のトラップを使って破壊する。バキュラを引きつけて、通路までおびき出したら、スイッチを踏んで大岩を転がそう。大岩によってバキュラが破壊され、先へ進むことができるようになるぞ。



↑少しずつバキュラを引きつけて、写真の場所までおびき出したら、スイッチを踏んで転がる大岩を使って壊すのだ





↑バキュラを破壊後、その破片のある場所に行くと…

クレイアイドルにお酒をあげよう

❹の場所にいるクレイアイドルはお酒を欲しがっているので、パルマコスタワインなどのお酒をあげると彼はここを去っていく。彼は後に重要な役割を担うので、お酒を持っていない場合は彼がここにいることを覚えておこう。

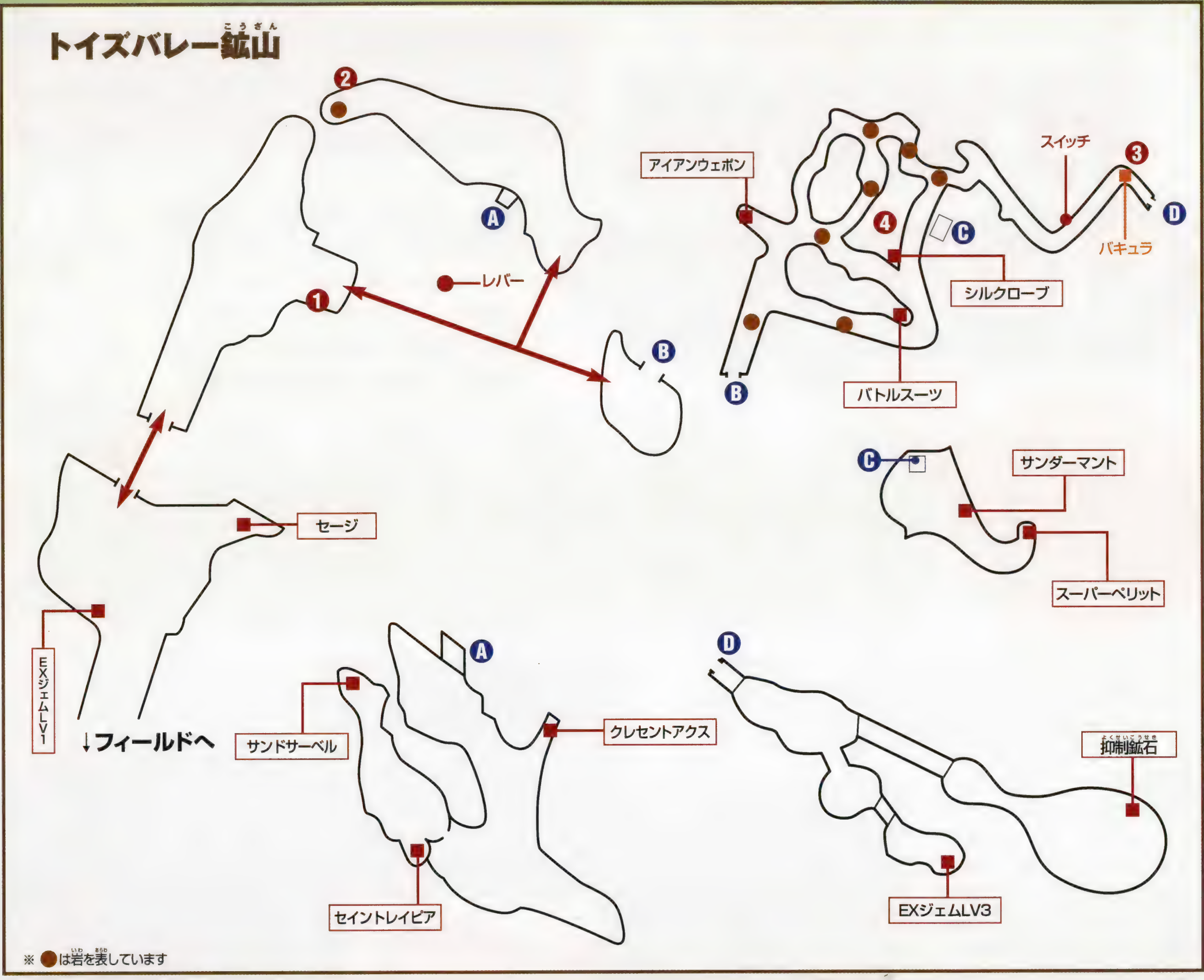


↑お酒はミズホの里でも買うことができるぞ



98年末に品不足におちいった、音声認識ソフト「ピカチュウげんきでちゅう」の開発者、アンブレラの小澤宗典さんインタビューを掲載。また中とじ別冊では、この時期恒例になっていた「ドリテクの殿堂・鉄」。また、初めて応募者全員サービスを実施し、『時のオカリナ』の特製テレカをプレゼント。

トイズバレー鉱山



オゼット～ミズホの里 プレセアを再び仲間にしコレット救出へ出発！

トイズバレー鉱山の最深部で抑制鉱石を入手したら、来た道をたどって鉱山の入口へと戻ろう。なお、鉱山の入口付近ではヴァーリという男と出会う。彼はリーガルと何やら因縁があるようだが、ここでは戦闘にはならないぞ。鉱山を出たら、エレカーに乗ってオゼットの町へと戻ろう。

待ち伏せていた敵を撃破せよ

オゼットでは教皇騎士団が待ち受けており、町の広場では戦闘が起こる。鉱山の戦いで消耗しきっている場合は、宿屋に泊まってHP、TPを回復させておこう。戦闘後はコレットがさらわれるので、クラトスの言葉に従ってミズホの里へと向かうことに。



←ここまで進んできたロイドたちの敵ではないだろう



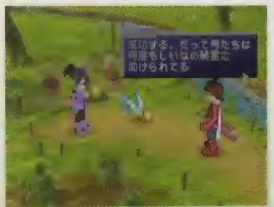
ナイトリーダー							
弱	雷	耐	—				
HP	6900	TP	100	EXP	490	G	3500
落	トリート			盗	—		



ホープナイツ							
弱	雷	耐	—				
HP	6400	TP	170	EXP	450	G	220
落	—			盗	—		

レアバードの情報を求めてミズホの里へ

ミズホの里に着いたら、頭領の家へ向かいタイガと話をしよう。すると、レアバードを発見したということを聞ける。話の途中で、しいながどこかへ行ってしまうので、村の入口から左に進んだところにある、お地蔵様のところへ行き、しいなと話をしよう。



←しいなを元気づけたら雷の神殿へと出発するのだ

アルテスタの家でカレーのレシピを覚えよう

アルテスタの家ではタバサからカレーライスのレシピを教わることができる。カレーライスはHPとTPの両方を中程度回復できる便利な料理なので、雷の神殿に行く前にぜひ教わっておくようにしよう。



←カレーライスはあるイベントで必要になることも…



1999年4月号

宮本さんサイン入り『時のオカリナ』のポスターが付録に。宮本さんのインタビューのほか、開発スタッフのアンケートも掲載。また、当時はマリーガルの役員だった香山哲さんが、N64のたくさんの新作をゲーム週刊誌で明らかにしたため、ニュースページで緊急特集を組んだ。中とじ別冊は「ドリテクの殿堂・骨」。

牧場物語 ワンダフルライフ

GC			
タイトル	牧場物語 ワンダフルライフ	ジャンル	シミュレーション
発売元	マーベラスインタラクティブ	プレイ人数	1人用
発売日	発売中	メモリーカード	47ブロック
価格	6800円	備考	GC-GBAケーブル対応

今回は、個性豊かな牧場主の、牧場生活の様子を紹介!! 思いもよらない遊び方や、ちょっとレアなイベントなんかも見られるぞ。さらに後半3ページでは、1章から3章までに見られるイベントの一部を紹介。見のがしたのはあるかな?



牧場でこんな生活しています 牧場生活日記

人それぞれのプレイスタイルから いろんな楽しみを探してみよう!!

農作物を作ったり、料理をしたり、動物を飼ったりと、いろんなことができる『ワンダフルライフ』。おもわず全部を試してみたくなるけれど、自分のしたいことを、したいようにやるのが、このゲームを楽しむコツだ。ここでは、価値観がバラバラな3人の牧場主の生活の様子を日記で紹介する。それらの生き方から、自分の楽しめる生活スタイルを探してみよう。



↑牧場はほどほどに、住人とのつながりを楽しむ





←↓世話ができる限界まで動物を飼って、農場を大きくしていったり、農作物を育てるのに死力を尽くすのも一つのプレイスタイルだ

3人の牧場主の生活をリサーチ

ちなみに 一般的な牧場主の1日は?

参考までに、できることを全部やろうとする一般的な牧場主の1日の様子を紹介しよう。自由行動を何に使うかで、ちょっとした差はできてくるが、特に意識していなければ、1日の流れはこのパターンになっているはずだ。時間に追われる生活になるので、ちょっと忙しい。

朝 畑に水まき

動物が目覚める前に、まずは作物に水やり。雨が降っている時は、この手順は省略される。



←畑が大きいと時間がかかってしまう。なるべく速く作業にかかるのだ

朝 動物の世話

動物が目覚めてから、世話を始める。ただ、雨が降ってきたときは、動物を小屋に入れてやるのを最優先だ。



←起きている時にスキンシップをとって、きげんをよくしておくのも仕事

昼 自由行動

動植物の世話が終われば、しばらくは自由にできる。住人と仲良くしたり、食べられる野草などの食料を集めたり、釣り、発掘などできることはたくさんある。夜に牧場の仕事があるので、計画的に遊ぶ。



↑発掘はプレゼントを見つけるのにも最適

夜 牧場の仕事

牧場に戻ってきたら、夕方にも乳がしぼれる牛の世話や、作物を植えた畑の水やりなどをする。明日必要になる道具の発注や、出荷物を箱に入れておくのも今のうち。12時くらいには眠れるように、時間を調整。



↑作業開始は、終了時刻から逆算して

プレイスタイル お金を稼がずのんびり生活

こんな人にオススメ
「いそがしいのはイヤ」
「動物たちに癒されたい」
「住人たちと仲良くしたい」

はじまりの章 パーロットの月 2日 なるべくラク～に生活できる牧場を作り上げる

時間に追われるのってスキじゃないし、チマチマした作業をさせられるのもイヤ。せっかく牧場生活をするんだから、のんびりと気ままにやりたいじゃない!? だから、手間のかかるニワトリと、作物は今回ナシで。ミルクがけっこうたくさん出て、いい値段で売れるみたいだから、牛だけを飼って、残りの時間でぼーっとすごそうっと。



↑水やりがめんどい。よって作物は作らない



↑一頭だけじゃさびしそうなので、一頭追加



↑ヒヨコは牧草地に入るともう見つからないし

はじまりの章 アンバーの月 3日 キノコキノコ! 山菜だけで1年間食べていける

作物を作らなかったから、料理ができずひもじいこともあったけど…この季節はキノコが採り放題!! 毎日10個くらいはキノコが採れる。住人たちと話したり、発掘の合間をぬって、いろんなキノコを集めちゃうぞ! 朝晩の牛の世話をしちゃえば、残った時間は自由にできるから、今のうちに一年分の食料を確保!!



↑毎日生えるので、集めれば1年分の食料に

はじまりの章 インディゴの月 7日 雪が降るので牛は小屋に。残った時間で釣りと発掘

ちょくちょく雪が降るようになっちゃったので、牛は基本的に室内飼いに路線変更。最近、魚と発掘品はプレゼントにちょうどいいことを発見。食べるとまずい魚「コロンボウ」は犬のエサに、プレゼントにと大活躍!


→ここに来てやっと、一発放牧、小屋入れボタンを発見…


←外の天気がわかんないのが欠点だけど、楽しい発掘

たんじょうの章 パーロットの月 1日 牛が乳を出さなくなった!? ちょっぴりパニックになる

いきなり牛が乳を出さなくなっちゃった!? …もう、売るしかないかと決意を固め始めたとき、ふと思いついてタカクラノートを読んでみる…そっか、種付けしたら、乳が出るってことか。ということは、子供が生まれるまでの1年間は乳が出ないってこと!? ショック!! また乳が出るようになるまで、まで何をやってすごせばいいの!?



↑ちょっと困ったことがあったら、まずはタカクラノート!! けっこう役立つ情報満載です

たんじょうの章 パーロットの月 2日 出荷物が無くなってヒマ。わすれ谷の人たちと仲良くしてみる

子牛が生まれるまで1年間ほど出荷物が何にもない状態になっちゃった。やることもないので、わすれ谷住人と仲良くしてみる。付き合いにくそうな人に限って、発掘品を喜んだりするみたい。あと、人それぞれ好きな食べ物と、好きな物があるみたい。食べるものと品物をいっぺんにプレゼントすれば、すぐ仲良しに。仲良くなると、こっちを見るようになって面白い。



↑変わったものは、変わった人にあげる


↑カイバも受け取る人がいるのにはオドロキ!?

めぐみの章 パーロットの月 6日 ここに来て釣りと発掘にハマる。天気予報は見逃せない

牛が乳を出すようになって一安心。章が進んで、発掘現場がエラク広がっているのを発見!! 天気予報で晴れと出たら、牛を放牧させておいて発掘へ!! 発掘されるものも、マガタマなどの面白いものが追加されているみたい。ちなみに予報が雨のときは、雨が降り始めるまで、近くの川で釣り。採れた魚や発掘品は、それぞれ好きそうな人にプレゼントしてやるんだ。



↑川の下流かカメ沼で釣りをすれば、たまに高値で売れるレアな魚が釣れる。



↑広くなった発掘現場。出土品の種類も増えてるぞ



→仲良くなれば、プレゼントがもらえたりする。振り向かれるまでプレゼントだ!

ニンドリ100号への道 32号


1999年5月号

特集のタイトルは「大爆笑HAL研ブラザーズ」。『ポケモンスナップ』をつくった岩田さんや山本洋一さんらのまじめな取材現場に、全身ヒョウ柄スーツの伊藤あしゅらさんが乱入し、楽しいインタビューに。また、『スマブラ』の桜井政博さんのインタビュー記事も掲載。『時のオカリナ』の発売後、期待の新作1位は『マザー3』に。



ゲームボーイ生誕10周年を記念し、開発一部部長の出石武宏さんをインタビュー。GBカートリッジのそうじの方法もおまけ記事的にご紹介。中とじ別冊は『パワプロ6』のお役立ちデータファイル。『ポケモンスタジアム2』のポスター&シールの付録も。モノクロページでは「ヌルゲーリサーチ200X」という変な企画がスタート。

プレイスタイル まったく寝ずに時間を有効に利用

こんな人にオススメ

「イベントが見たい」
「プレイを長く続けたい」
「プチプチ作業するのが好き」
「早く能力アップしたい」

はじまりの章 パーロットの月 1日 いきなりあり金はたいてタネを買いまくってしまう

イベントと牧場作業、どちらも極めようと決意する。家畜は高いしエサも必要なので、まずは畑を作物でいっぱいにすることに決定！　タネは育てられる期間も長くて値段も安めなトマトに決め、あり金全部をはたいて100個買うことができた。

しかし重いクワで畑を耕すとあっという間に疲れて大変！　タネを植え終わるころにはヘロヘロ…。



↑まとめて買うと結構な金額だ


↑とりあえず畑全部は埋まらなかった

はじまりの章 パーロットの月 2日 水やりで1日が終わる日課に後悔中

さすがに100個分もあると、水やりにも相当時間がかかることに気づいた。100個水をやり終わるころには、始めてから何と8時間！　水やりが終わりに来たあたりで最初の土が乾いてしまうので、また最初から水やりをスタート。と、よく考えたら、このままいくと1日中水やりをしなくちゃいけないことに気づく。が、あえて寝ずの農作業にチャレンジ！


↑作物がなるまで延々とこの作業…そりゃちょっとないかなぁ

はじまりの章 パーロットの月 3日 ついに体力の限界に到達！町中で突然の爆睡

さすがにエンドレス農作業はイヤになったので、夜に農作業、昼は谷の人とコミュニケーションすることにした。そしてスタートから寝ずに過ごした3日め、ついに道端で睡眠！　3時間経っていた。普通に寝ると6時間経っちゃうから、時間もかからなくてお得かもと思う。でも、ちょっと眠そう。

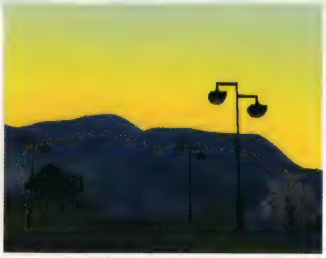




↑このあといきなり寝るときの画面が出てきたんで、ちょっとビックリ

はじまりの章 パーロットの月 5日 そのままの生活を続けついに2度めのダウン！

一度倒れてからも昼は谷の人とコミュニケーション、夜は農作業と寝ずの生活を続けていたところ、またしても道端で寝てしまった。前は3日くらい持ったのに、今度は1日半くらいでのダウン。さすがに寝たといっても3時間じゃ時間が足りなかったか？　とは思いつつ、ダウン後はそれなりに回復してそうだったんで、そのままプレイ続行することに決定！


↑さわやかな1日のはじまりは、リアルタイムで日の出を見ることから…


↑ときどき口から煙を吐く。あくびらしいが、ちょっとコワイ。もしかしてエクトプラズム!?



↑今度はだいぶ弱ってるかな？　でも睡眠時間はやっぱり3時間。なかなかがんばるなぁ

はじまりの章 パーロットの月 6日 ムリが功を奏したか!? 農作業はかなりの腕前に

もはや疲れがピークに達しているはずなのに、水やりのスピードがアップしていることに気づく。どうも最初からもりもりと農作業をしていたせいで、農作業のレベルがもうアップしてしまったらしい。結構メチャクチャなプレイだと思ってたけど、これはこれでアリかもしれんとも思う。クワの振りも早いし。



↑疲れる度合いも減ったみたい

はじまりの章 パーロットの月 7日 さすがにキツそうなので6時間睡眠でリフレッシュ

このプレイを続けて7日め、すでに3度めのダウンもして、あいかわらずのヘロヘロ状態。さすがにこれ以上はプレイに支障が出そうな気がしたので、ようやくベッドで睡眠をとることに。起きてみれば見事なまでにリフレッシュ！　これなら2日に1回睡眠でいい感じにプレイできるかも？　一方おなかは猛烈にへっていて、ハーブを何本食べてもおさまらなかった。



↑眠気も取れて、動きにもキレがでてきた！…ような気がする


→あれだけ寝てなかったにもかかわらず、一晩寝れば大丈夫！　かなりオトク!?


←食べるのも自粛していたので、ハラも減りまくり

プレイスタイル とにかく寝まくり先の章へ進む

こんな人にオススメ
「めんどくさいのはイヤ」
「なるべく早く結婚したい」
「主人公が老けるのが見たい」
「子供の成長が見たい」

はじまりの章 ペッパーの月 1日 寝たおして1月めにしてたたき起こされる

とにかく時間がかかるこのゲームの先を見たかったので、ず～っと寝てみることにした。そして順調に寝続けて1月後、コロボックルたちに夜中にたたき起こされる。どうやら青い羽根とかいう、プロポーズ用のアイテムをくれるみたいだけど、これからも寝まくろうというヤツにこんなアイテムが役立つんだか…とか思ったりする。



↑夜中にたたき起こされたんで、また寝ます

はじまりの章 ペッパーの月 3日 不せっせいがたたったか!? 体調に変化が…！

寝始めて1月ちょい、ようやくハラが減り始めたが、寝るだけだからまあいいか。さすがに周りのこともちょっと気にしてみようかと思い立ち、今月から月イチで牛チェックをしてみることにした。久しぶりの牛はしばらく見ないうちに色が変わってる（編注：汚れてます。洗いましょう）。ほおずりでもしてやるか、と思って近づいてみたら牛に逃げられた。


↑何もしなくてもハラは減るもんだ



↑力いっぱい避ける牛。そんなに嫌い？

はじまりの章 アンバーの月 1日 サボリのとばっちりはウシさんへと飛び火

季節も変わり、恒例の牛さんチェック！ 前回は華麗な動きで避けられたものの、今回はあまり食べていないせいか、そんな元気もないらしい。動けないことをいいことに無理やりスキンシップすると、おや？ ハートマークが出るね？ どうも病気になってるらしいけど、このまま安静にしてれば治るかな？ と思うので、寝て待つことに。



←今まで何もしてこなかったんで、治すクスリもありません。ゴメンな

はじまりの章 インディゴの月 1日 冬のはじまり ついに悲劇は起こった！ が…

やってきました月イチ牛さんチェック！と思って起きてみたら、なんだかコロボックルが大騒ぎしてるじゃないですか。そのまま動物小屋へ連れて行かれると、何と目の前で牛がバッタリ！ そのまま死んでしまった…さすがにこれはかなりブルーになるな…。


←あまりの出来事に何もする気が起こらず、寝ることに…

はじまりの章 インディゴの月 10日 1年寝続けた男のもとに何と女の子がやってきた！

寝続けて1年が経過したそのとき、何者かが家にやってきた。ドアを開けた先には、大人しそうな女の子が。あんた誰？って感じだが、ああ、一番最初に挨拶だけしたセピリアさん！ なぜか主人公を好いてくれてるようなので、青い羽根を渡して結婚することにした。そのあと村人に報告に連れ出されたけど、会ったことさえない人もチラホラ。報告されても困るよね。



↑どこに惚れた？ その寝姿に一目ぼれか？


↑ギャルゲーも真っ青の一発逆転（？）人生

たんじょうの章 ペッパーの月 2日 あまり面識のないばあさんにネコを押し付けられる

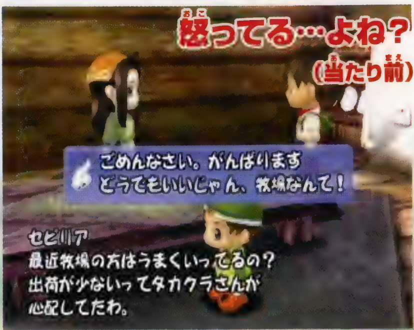
結婚しても寝てばかりの夫だがセピリアは優しい。さすがこんな男との結婚を決めただけあって、それだけの覚悟はあった模様。そんなある日、これまた一度挨拶しただけのロマナさん登場。こんなしょぼくれた押しかけ女房はお断り！っと思ったら、ネコをくれるそうです。ふぅ～、一安心。寝よう。


←食べ物を冷蔵庫に入れても食べない家族。嫌われてる？

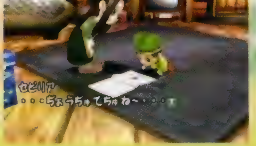

←もしやこのネコには何か問題が？ でも育てるのはセピリア

たんじょうの章 インディゴの月 10日 3年寝太郎達成！ ついにヨメに怒られる

結婚しても寝続けて2年目も終わり、ついにセピリアから出荷が少ないと遠まわしに文句を言われる。スイマセン…。しかしこんな生活を続けていたにもかかわらず子どもはマトモ。子は親の背中を見て育つというが、寝続けた親父の背中は見えなかったのが良かったか。



↑さすがにどうでもいいや！とは言えず。選んだら牧場人生が終わりそうだし


←絵に興味を持つ子どもに成長。グレなくて本当によかった…

ニンドリ100号への道 34号


1999年7月号

N64の開発支援会社「招布」の特集で、『マリオゴルフ64』の高橋兄弟に初インタビュー。別冊付録として『巨人のドシン1』の絵物語を6号連続でスタート（のちにスペースワールドで配布）。読者全員サービスは『ポケスタ2』テレカ。また、任天堂が松下電器と提携し、N64の後継機「ドルフィン（GCのこと）」を発表。



「ドンキーコング64」や「パーフェクトダーク」など、レア社が主役のE3特集号。「ポケモン」もアメリカでブレイクし、インタビューは当時、任天堂アメリカ社長だった荒川實さん。付録は「新世紀エヴァンゲリオン」のポスター。また、発売がはっきりしなかった64DDも、ようやく年末に会員制でスタートすることが発表された。

1～3章までのイベントを紹介 わすれ谷でおきること

ここからは、1章～3章までに見ることのできるイベントの一部を紹介していくぞ!! 基本的に、ほぼ全てのイベントは、住人と仲良くなれば見られるようになる。住人たちのちょっと変わった一面が見たい人や、役に立つ道具が欲しい人は、なるべく住人と仲良くなっておこう。住人が近くを通り過ぎるときに、顔が主人公のほうを向くようになれば、イベントがおきやすい。

お役立ち A 仲のいい人が物をくれる

谷の住人と仲良くなると、いろいろなプレゼントをもらうイベントが起きるようになる。仲良くなった相手の家に入ると、イベントが起こって物をもらうという流れだ。住人にプレゼントをあげて、振り向いてくるようになったら家を訪問しよう。もらえる道具は、使いにくいように思えるが、実は経験値のたまりが早いなどの特典がある。



↑部屋数の多い家に住んでいる人は、その人のテリトリーまで入れば、イベントが起きる



仲良くなった人の家で話そう

←役に立つかどうか分からないものがもらえることも。いろんな人に見せてみよう

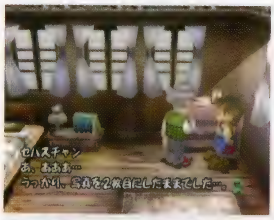


もらえる物リスト

対象人物	もらえる物	備考
ベスタ	あやしいクワ	農園の小屋でもらえる
グスタファ	あやしいカマ	グスタファの家でもらえる
ダリル	シードメーカー	シードメーカーが販売されてからもらえる
テイ	かわったクワ	宿屋の奥の部屋でもらえる
スアリー	バリカン	スアリーの家でもらえる
バドッグ	かわったカマ	2章以降バドックの家でもらえる
ロマナ	へんなジョウロ	2章以降ロマナの部屋でもらう
ガリ	よいつりざお	2章以降ガリの家でもらえる
グラート	めざましどけい	2章以降グラートの家でもらえる
ルゥ	ルゥのスパイス	2章以降、宿屋の調理場でもらえる
グスタファ	タムタム	グスタファの家でもらえる
ルミナ	へんながくふ	おやしきのルミナの部屋でもらえる

意外さ B セバスチャンの秘密を発見

1章では、セバスチャンの部屋に入ったときに、写真立ての秘密を見ることができる。2章からは、仲良くなると、趣味の話やロマナとの思い出話など、いろんなことを話してくれるようになるぞ。好きな品物は、どぐうやマガタマなどの変わった発掘品…けっこう意外な趣味の持ち主なのだ。



←写真立ての2枚目の写真は…!? 老執事の秘密に迫る!!

セバスチャンが自室にいるときに部屋を訪れると…

←↓絵を描くのが趣味だったり、変わったものを集めるのがスキだったりと、意表をつく老執事





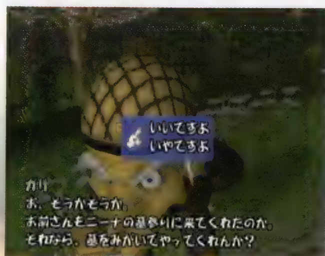
2～3章で意外な一面が明らかに

ミニゲーム A ニーナのお墓を磨いてあげる

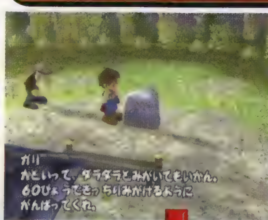
2章に入ると、海の見える丘に、亡くなったニーナのお墓とガリの新居が立てられている。早朝、ガリがニーナのお墓の前でたたずんでいるときに話しかけると、ニーナのお墓を磨くミニゲームに挑戦できる。お墓を磨いてあげると、ガリと仲良くなることができるぞ。よいつりざおをもらいたいときは、毎朝お墓磨きをするといい。

2章以降ガリがニーナのお墓参りをしているときに、ガリに話しかける

墓磨きのミニゲーム



↑「いいですよ」を選べば墓磨きのミニゲームがスタート。60秒の間に、Aボタンを押して墓を磨く単純なルールのゲームだ



←1回の動作が終わるまで待って、もう一度A



→連打すると、すぐ疲れてしまう

面白さ B バァンのダイエット成功？

1章から見られるイベント。みてみテイにバァンが入ったのを見たら、あとを追ってみてみテイに入ろう。すると、バァンがダイエット成功の自慢話をしている場面に出くわすぞ。何度もおきるので欠かさずチェック！

バァンが谷にやって来てみてみテイに入ったときに、みてみテイに入る



ダイエットは…失敗？



←↑何度もおきるイベントで、バァンがいろんなだまされ方をしているのを見られる

バァンの売っているものマメ知識

2章からバァンが売り始めるおもちゃとヤギ。おもちゃは、種類によって子どもが興味を持つものや子どもの体力が変化する。そして、ヤギは年をとるとヤギちちがしぼれなくなる。しかも、種付けもできないし、売ることもできない。こうなってしまうと、ペットとして飼ってあげるほかなくなるのだ。

ヤギは損かも



↑家畜小屋を1匹分埋めてしまうのもつらい…後悔を恐れず飼うか…!?

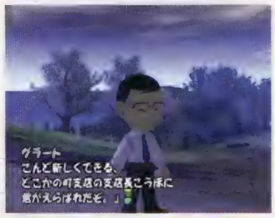
レア度 ? B グラートが出世…なのか!?

2章から見られる。牧場から出た瞬間呼び止められて、出世話を聞かされる。「どこかの町の」「支店長候補」…何も決まってないのと一緒。

グラートが谷に帰ってきたときに、牧場の自宅から外に出ると…

→イベントは、牧場の自宅から出ると自動的にスタート





←うれしそうに話しているけど、それって本当に出世の話？



それは、出世じゃない

←まぁ、本人がうれしそうだからいいんだけれど。このあと、ブルーばーで飲んでいる姿を見ることができる

レア度 C 2章からアヒルがやってくる

ペッパーの月、4日〜くらいの日に目が覚めると、アヒルがやってくるイベントが起きる。ニワトリをいっぱい飼っていると、いつまでたってもアヒルはやってこないので注意。やってきたアヒルは、ニワトリとおなじ要領で飼うことができるぞ。

2章以降に、牧場に池があり、ニワトリ小屋に空きがある場合、ペッパーの月の朝に目が覚めると…

アヒルはニワトリのように飼える



→飼うには鳥のえさが必要になる。ニワトリを飼ってない場合は、前もってタカクラに買出しを頼んでおこう

怪しさ A ダリルがいろんな珍騒動を起こす

1章から見られるイベントと、2章め以降見られるイベントがある。また、仲良くなってダリルの家に行くと、ヘンな実験に付き合うイベントがおきるぞ。実験の種類もいろいろある。

ダリルが牧場に来たとき、牧場の自宅から外に出ると、とんでもないことが…

ムクムクと対決!?



→ムクムクを捕らえようとするダリルの作戦…何度も見るうちに、ヒートアップするが…



牧場でナニを…？

←牛を実験材料にしようとしたり、子どもの観察をしたりと不審な行動をすることの多いダリル…

ニンドリ100号への道 36号



1999年9月号

64DDのサービスを開始するランドネット特集。マリーガルの香山哲さんのインタビューで構成。ポケモンのサウンド特集では、たなかひろかずさん、戸田昭吾さん、イマクニ？さんが登場し、ポケモンCDの全曲を解説。応募者全員サービスは『ファイアーエムブレム トラキア776』のテレカ。ソフトのプレゼントも。

ニンドリ100号への道
37号

1999年10月号
特集は「スパロボ大百科」。バンプレストの寺田貴信さんのインタビューを掲載。『ゼルダ外伝（ムジュラの仮面）』の初公開を記念して、応募者全員サービスで、宮本さんサイン入りテレカ（デザインは『時のオカリナ』）。2年ぶりに開催されることになったスペースワールドの出展予想記事も。

レア度 S グラート一家でこんな事件が

ケイトがまだ小さいうちしか見られないイベントだ。イベントが見られる時間帯には、ケイトが外をうろついていることが多いので、見ようと思ってもなかなか見られない。そう考えると、けっこうレアなイベントかも。

2～3章の18時から20時に、グラートの家にサンとケイトがいるときにはいると…



➡家に入ると、サンの厳しい教育の一端を見ることができる



⬅このあと、教育姿勢について聞かれるけど、キミはどう答える



厳しいしつけが…

⬅一児の父として、思ったように答えてやろう。厳しいのでOK？ それとも…もうちょっとやさしく？

レア度 A 息子といっしょにお風呂に入る

2章でしか見られないイベント。イベントが起きる時間に、子どもをお風呂に入れてあげるには、このイベントをおこすしかない。息子の気分などで、イベントは起きたり起きなかったりする。あきらめずに毎日試してみよう。

2章で午後5時～8時くらいに、キッチンに息子がいるとき、自分もキッチンに入る



いっしょに入って、親子の絆を深めよう

⬅条件が合えば、何度も起こすことのできるタイプのイベントだ。起きない時もあるけれど、できる限り息子と一緒の時間をすごしてやろう

お風呂は奥の扉手前は…トイレらしい

➡「いっしょ入ろう」を選べば、息子といっしょにお風呂に入れる。ちなみに、お風呂は、奥の扉。子どもを持って入ろうとするとイヤがられる



特別企画 ワンダフルライフ キャラ人気投票開催

突然だけれど、スペシャル企画「キャラクタ人気投票」の開催が決定!!『ワンダフルライフ』に登場した住人の中から、一番好きな人をはがきに書いて送ってください。応募してくれた人の中から、抽選で1名にGBA『ミネラルタウンのなかまたち』+GC－GBAケーブルのセットと、さらに!! 現在マーベラスと交渉中のスゲェ景品（仮）を合わせてプレゼントしちゃうぞ！ 抽選からもれてしまった人には、3名まで、牧場物語メモ帳をプレゼントしちゃうぞ!!『ワンダフルライフ』の感想や、「こんな牧場を作っているよ!!」という報告もいっしょに書いてくれるとうれしいです。和田プロデューサーへの応援メッセージも同時受付！ 送り先は、いつものニンドリの住所に「牧場係」と書き足すだけ!! 結果発表はvol102でおこなう予定。

Q あなたの一番好きな住人は？

この質問の答えを【イラスト】や【文章】など表現して、下のあて先まで送ってね!! たくさんの応募おまちしています

締め切りは10月20日必着…ポストへ急げ!!

1名さまにGBA『牧場物語』とGC-GBAケーブル＋スゲェ景品（仮）セットをプレゼント

ファン垂涎の何か（仮称）



⬅今、このときにしか手に入らないとってもスペシャルな景品にするべく交渉中…何になるかは次号を待て！

抽選からもれた人3名には『牧場』メモ帳をプレゼント

Vol102で結果発表！

例：ハガキの書き方

おもて	うら
切手 102-0083 東京都千代田区 こうじ町4－2 第2こうじ町ビル8階 （株）ambit ニンテンドードリーム編集部 「牧場」係	A. 絶対「セピリア」!! だって、引越しの挨拶しただけの人にも結婚を申し出てくるから。なんというか、全身からやさしさが満ちてます 102-0083 東京都千代田区こうじ町4－2 居眠 眠四郎 P.N.3年ねたろう Tel:03－3556－3313

Nintendo DREAM 創刊100号記念 メモリーカードシール祭

メモリーカードにどんどん貼ろう!（メッセージシールとしても使えるよ）



ニンドリ100号シールだ! マリオ＆ゼルダライブシールもあるよ



GCソフトのタイトルシールだよ。プラスチックケースの背の部分に貼ってね。

NINTENDO GAMECUBE

- テイルズ オブ シンフォニア
- マリオゴルフ ファミリーツアー
- 牧場物語 ワンダフルライフ
- マリオカート ダブルダッシュ!!
- ポケモンコロシアム
- あつまれ!! メイド イン ワリオ

学校法人ニンドリ学園 COLORS

ニンドリが一番自慢できるのはニンドリャーがいる事

今号の目標

ハエが出たら「ブンブーン！」と言って叩き落とす

【千葉県／及川恵さん】





ニンドリーナ田中

というわけでみなさん、100号ですよ。すでにたっくさんのお祝いメッセージをもらってます。どもありがと。で、めいっぱい並べてみました（名前なしでスマン）。ニンドリーナさん、いつもより嬉しそうに飛んでますね。（担当かややん）

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園フリートーク」係 まで

今週の日直さん

名前：ネス（20歳）
特徴：人気者史上最高のエンターティナー
欠点：1人（カセットなし）ではなにもできない

【東京都／みそk@つ君さん】



こんな○○はイヤだ！

●『FFCC』の意味、実は「ファルコンが ファンシードレスを着て カービィと戦う カードゲーム」。
【山口県／鹿目石さん★】

●デデデ大王の背中のマーク、実はウサギではなくカンテーレ（ハチエモン）だ！
【兵庫県／星の大王さん】

●『シンフォニア』ジーニアスのケン玉、実は100円ショップ品。
【大阪府／朝日☆さん】

●臭いが出るテレビ対応の『バイオハザード』。
【神奈川県／ハニワさん】

●ソニック・ザ・ヘッジホッグを漢字で書くと、「素煮津苦・座・屁津寺帆津津具」になる。
【北海道／動植物さん】

●ニンドリのフロクにアイスが付いてくる。しかもハズレ。
【愛知県／クーさん】

ちょっと気になる、こんなコト

●『FFCC』リルティの頭のとんがったトコ、引っこ抜きたい…。
【佐賀県／林葉かぼすさん】

●宇宙船のアポロ11号よりもファミコンのコンピュータのほうが高性能とは…。さすが任天堂。
【大阪府／城好きさん】

●「しごと」という漢字を書くとき、"任"事と書いてしまうのは私だけ!?
【青森県／水谷月さん★】

●『シンフォニア』のクラトスとアニメ「ポケモン」のルンパッパが、同じ声優さん!?
【宮城県／佃煮さん】

●ファミコンの『FF1』で「リンクここに眠る」という墓があった。
【岡山県／てんちゃんさん】

──任天堂も『リンクの冒険』で「ロトの勇者ここに眠る」とかやってたんですよね。これが元祖コラボレーションだったり（笑）。

ニンドリビアの泉 任天堂のムダ知識

●『スーパーマリオ』のクリボーはキノコ王国の裏切り者だった!?
【愛知県／柳さん】88ドリャ

●ハイリア人の耳は、神の声を聞くために長くなった。（本当？）
【福島県／木工さん】50ドリャ

●シンガポール航空の飛行機内では、スーファミのゲームが遊べる。
【千葉県／だんごさん】61ドリャ

●NINTENDO64とバーチャルボーイの名付け親は糸井重里さん。
【宮城県／ポケろーさん】76ドリャ

●その糸井重里さんは、落語のCDを聞きながら寝るらしい。
【新潟県／ざわさん】57ドリャ

●指の爪の付け根にある白い部分のことを、マトリックスという。
【佐賀県／RED SLOPEさん】65ドリャ

●「スーパーマリオの一寸法師」というビデオがある。その中でマリオは、産まれたときからヒゲが生えている。
【岐阜県／さとひかさん】90ドリャ

●実はピーチ姫、バーチャルボーイのソフト『マリオズテニス』ですでにミニスカートになっていた。
【北海道／COC八杉克政さん】75ドリャ

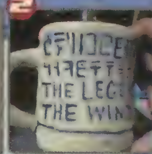
●このコーナーで一番高いドリャを取ると、金の脳ではなく「金のアンドルフ」がもらえる。中にはドクターペッパーが入る。
【神奈川県／イラーさん】ドリャ測定外

──もらえませんって（笑）。ちなみにドリャの数字に深い意味はありません。付けて欲しい数字があったら、ネタといっしょに書いて送ってね。

オラが村のお宝自慢

Treasure No.54～57
手作りアイテム4連発









1 愛を込めてせっせと縫いました。ポンプは細かくて大変…。
【神奈川県／眼子きさん】

2 美術の時間に作ったマグカップ。ハイラル文字と壁画入りです。
【大阪府／みすたぁぽんきさん】

3 カービィのお弁当作りました。とても可愛くできたので送ります。
【大阪府／青カビさん】

4 2年前に作ったカービィとメタナイトです。
【E-mail／谷野奈々さん】

──今回はなぜか手作りモノがたくさん集まりました。お弁当はいいですね～。目はノリ？ ぬいぐるみ&マグも身近に置けていいですよね。

注意 お宝の投稿は、できるだけ写真でお願いします。実物を直接投稿するのもOKですが、返却はできませんので注意してください。なお、お宝はグッズ関連以外にも、例えば近所で見かけた任天堂っぽいもの、ゲームっぽい風景（雲の形がマリオの鼻みたいだった瞬間、とかね）も大歓迎ですよー。

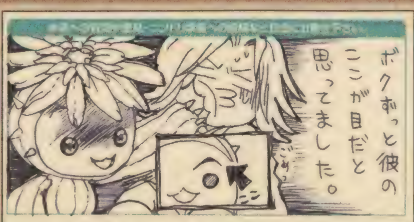
ダジャレドリーム

ファイアーエンドレス めっちゃやゴメン（エムブレム 烈火の剣）
【京都府／はやしえりこさん】

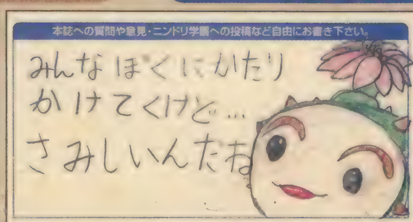
ファイヤー!!って永遠に怒ってる人と、頭をぶんぶん下げてあやまってる人の壮絶な光景がここに。

一発！一芸達者 祝

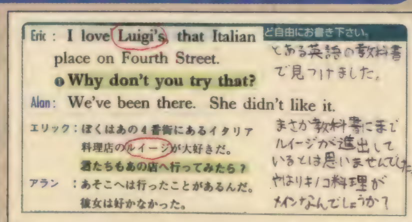




（石川県／ぐぜりさん）本当の目の部分はあれか、よくあるイナカ者風の、ほっぺの丸印なのか（笑）。目がエロっぽいなぁ…

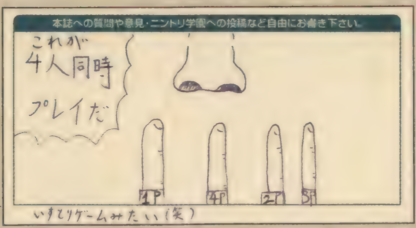


（兵庫県／フィナさん）うーんしんみり。でも左の投稿を見てからだと、サボテンくんがエロっぽい目に見えてくる…

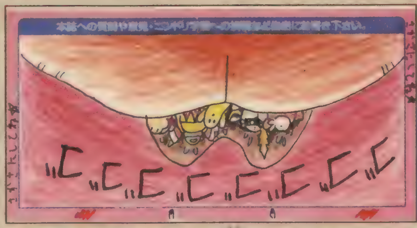


（徳島県／炎マンV3さん）…というかルイージって女性名だったの…？ だから内股で歩くのかな。ずるいや兄さん（意味不明）

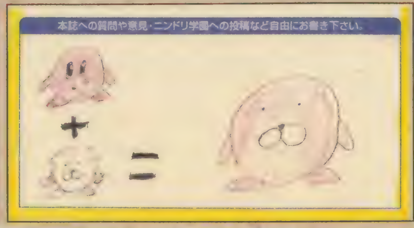
お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



(大阪府／ケエルさん)そうそう、よく知ってるね〜。…というか、ホントにこれに近い画面があったりするんです



(東京都／麗牙さん)てなわけで、逆さにしてみてね。このままニンドリまで吸い込まれてしまいそう。そんなわきゃーない



(埼玉県／ゴロちゃんさん)なにげに似ているこの2人。ってゆーか、足した後の無表情な顔が頭から離れません

一発! 芸達者 祝

ダジャレドリーム

ソウルカルビーII(キャリバー)

【愛知県／ひつじ魂さん】

ソウルのカルビはうまいよね〜。なんたって韓国の首都だしね〜。その第2弾なんだからさらにウマイんでしょーか。違いますか。あぁそうですか。

異論・反論、どっちでSHOW!?

今回のテーマ　任天堂、好き？ 嫌い？

・好き・

●任天堂と出会わなければ今の自分はいないと思う。
【埼玉県／黒信さん他いっぱい】

●面白いゲームが沢山あるから。
【静岡県／多分さん他いっぱい】

●大好きな○○○(注・いろんなキャラ名)がいるから！
【愛知県／ユッチーさん他いっぱい】

●任天堂は独特なあたたかみがあって好きです。
【大阪府／kuroさん】

●ゲーム作りの信念を貫くとこ。
【神奈川県／チョコロンさん】

●嫌いならこの雑誌買ってません。
【千葉県／カイリューさん】

・嫌い・

●あえて探すとすると、すぐハードの値下げをするところ。GCもGBAも初めからその値段で出せばいいのに…。
【茨城県／宮本貴弘さん】

●でかい顔のボスばっかりだから。嘘です。ホントは超好きです。
【群馬県／黄抄さん】

●ゲームに人気が出たらすぐにグッズとかアニメとかを始める販売戦略がいや！
【神奈川県／瀬松青竜さん】

●昔の任天堂が好き。今が嫌いって訳じゃないけどSFCの方が好き。
【E-mail／マナさん】

—というわけで、当たり前というかなんというか、やっぱり好きな人のほうが圧倒的でした。そらNintendo大好きマガジンだしね。一方、好きなんだけどあえて嫌いな部分を書いてくれた人たちに感謝。んでは次々号のお題は…

帽子をかぶるなら、マリオのとリンクの、どっち?

Vol.102→10/21締め切り　(新潟県／あひるさんのリクエスト)

真っ赤な帽子と緑のとんがり帽子、実際には恥ずかしいかも…？ さて、どっちがいい?

正夢、アホ夢、私のドリーム

●宮本さんがテレビのインタビューで任天堂社内のレストランを紹介していた。でもその宮本さんは金髪&ロン毛。宮本さんじゃねー！
【群馬県／翠緑さん】

●MOTHER3＝MOTHER（1+2）という公式を暗記させられる夢を見た。正夢にならないで〜っ。
【北海道／寺地稔さん★】

●ビッグバンドライブでトンズラブラザーズが登場。かややんさんとトランセルさんがコスプレして唄っていた。
【千葉県／緑山田さん】

学園父母の会

お父さんお母さんに関する話題のコーナー

●テレビでスタフィーが「必ず助けるから、待っててねママ！」と言ってた。それを聞いたうちの母は「待ってるわ♪」と言ってた。
【埼玉県／星神貫さん】

●この歳になって2人目を妊娠！胎教に悪いかと思い、『バイオハザード』買うのをガマンしてたけど、そっちのほうが体に悪そうなので買ってしまいました。あースッキリしたぁ。
【熊本県／いわもんこ母さん】

●ニンドリ.comの編集部ライブカメラを見て、「あ、まだ働いてる」と報告しにくる我が娘（汗）。
【愛媛県／越智和子さん】

クイズ ニンドレア

●『MOTHER2』に登場するブタようかん、どんな食べ物？
A形がブタ　Bラードでギトギト
Cブタが作ったお手製
【広島県／なぞのたべものさん】

●天任家族のかあさんの正体は？
A夫がサオヘン　Bどこかのスパイ
Cくノ一　D体操選手
【埼玉県／ルイタロGCさん】

●終わりよければ（　）。カッコ内の言葉を選び、完成させなさい。
Aとりあえずok　B気にすんな
Cニンドリャー　Dぐんまけん
【宮城県／かてな・くるぎさん★】

●カービィの正しいアピールは？
Aはあ〜い　Bほっほーい
Cキャイーン　Dアイーン
【埼玉県／ルイタロGCさん】

ドリャー!! ココロの叫び！

●誰がなんと言おうと、『時オカ』のヒロインは**マロンちゃん**だぁぁぁっ!!
最近はルト姫も無視されがちだけどさ。
【兵庫県／oh-mooさん】

●**ニンドリーナ田中**が好きだ!!
【静岡県／いちぼしさん】

●チクショー！何でファルコンは**素顔見せてくれない**んだ?!
【E-mail／華さん】

校則 ニンドリ学園 もろもろのコーナー

◎各コーナーへの投稿はアンケートハガキ裏面の「自由にお書き下さい」欄に書いてね。(希望のコーナー名もね)。また、ハガキや封書、メールでもOK。郵送は下の宛先へ。メールは「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。〆切は、6日発売号が前月の22日ごろ、21日発売号がその月の6日ごろです。毎号、採用者の名前の最後に★が付いている5名には特製カンバッチをプレゼントします！また、次号より採用者の年齢を入れます。年齢を公開してもOKな時は年齢の近くに「年OK!」と書いてね。

ARE YOU NINDRYA?!

毎号5名にカンバッチプレゼント！

お便りのあて先は　イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで

◎読者が書いたインプレッション

ゲームの通信簿

『天外魔境II』を寝ないでずぅ〜っと遊び倒してます。前にPCエンジンで遊んだのって、もう10年も前なのか…。と思い出がいろいろと蘇ってくるわけで。ゲームのことも、それから学校や友達のことなんかも。そんな思い、このコーナーに伝えてください。

校則 ゲームの通信簿

◎このコーナーへの投稿は、普通のハガキ・封書・Eメールで募集しています。ハガキや封書は、下の欄外のあて先へどうぞ。Eメールの場合は「64forum@pc.mycom.co.jp」まで。ゲームとハード名(またはテーマ)、感想のタイトルも書いてね。文章の量はアバウトでOK。それから自分の住所と名前(ペンネーム)を忘れずにね!

ダジャレドリーム

平日夜チンドン屋(テイルズオブシンフォニア)

【栃木県／[illegible]丸さん★】

日曜日とかじゃなく、よりによって人が少なそうなときにチンドン屋ですか。ちなみに昔の映画「うる星やつらビューティフルドリーマー」でもいましたね、平日夜のチンドン屋。

GD ポケットモンスター

ポケモンに感謝です

【[illegible]／ヤッタランさん】

「ポケットモンスター」が世に知られるようになったのは、私が小学校6年生の時でした。当時から任天堂っ子だった私は、両親にねだり、苦労の末、夢にまで見た「ポケットモンスター緑」をピコピコプレイしていました。その頃、私とクラスメイトのMは仲が悪く、いつも対立しているような、ピリピリした感じでした。そのMもまたポケモンの虜になっていたのです。驚きました!でも言い方が悪いのですが、Mなんかはどうせピカチュウ目当てのアマチュアファンくらいに思っていました。

ちょうどその頃、クラスで席替えがあり、偶然にも私はMの前の席になってしまいました。それで、Mとも少し話す機会が出来たので、Mがどれだけポケモンについて無知なのかを探る意味でも、Mに話し掛けてみました。その時はMの事をなじるということを目的に話し掛けましたが、数日後には私達は親友同士になっていました。付き合ってみると、とてもいい奴だという事がポケモンを通して初めて分かったんです。私はMの明るい部分を見ずに、暗い影になっている所だけを見ていたようでした。その事を気付かせてくれたのがポケモンだったのです。

それは「ポケットモンスター緑」にはいない、Mも手離したがらなったエレブーを、私がポケモンの中で一番好きということでトレードしてくれました。泣きはしませんでしたが、本当に良い親友を持つことができて、涙が出そうになりました。Mがくれたエレブーのダンプは先日、Lv.100にまで成長しました。彼女も重度の任天堂娘なので、もしかしたらどこかでこれを読んでいるかもしれません。私の性格や考え方を変えてくれたポケモンとMには本当にありがとうと言いたいです。

—エレブーの代わりに、ヤッタランさんは誰をプレゼントしたんでしょ? Mさんが今でも可愛がってたらいいですね。

それでも、信じます

【長野県／ネーブルー世さん】

先日ニンドリを読み返していた時に、常に頭の中に「スペースワールド」の文字が浮かんでいました。思えば、2年前からやっていないんですよね。ファンとして大変悲しいことです。Vol.64の「ゲームの通信簿」に「伝わらない」というタイトルの読者コラムがありました。僕はこのコラムに非常に同情しています。確かにE3などの世界のイベントに出展しても、日本人にしてみれば「うらやましいなぁ」としか感じませんよね。一方の日本人に対する任天堂のアピールは「月刊任天堂」と「ニンテンドードーブック」です。これでは既存のファンをがっかりさせるだけだと思います。1回だけ行った事のある僕でもこう感じてしまうのですから。

そんなファンの不満を少しでも解消しようと登場したのが「クラブ・ニンテンドー」です。このシステムには僕は高く評価したいです。恐らく、任天堂ファンの中には「ゲームショップはあるけど、月間任天堂がない。」といったファンもいると思います。そういうファンにはうれしいシステムだと思いますね。「任天堂、よくやった!」と誉めたいです。しかし、この素晴らしいシステムに対しても疑問を抱きました。それは「なぜヨーロッパで、試験的とはいえ先に始まっているのか?」ということです。またしても日本人は置き去りにされていたんですね、と呆れました。

Vol.98の大渕氏のレポに「日本は世界に向けてゲームを製造・販売するようになった」という旨の文がありました。その方針には何ら問題はないのですが、だからといってお膝元である日本のファンの存在を忘れないでほしいと思いました。先のイベントにしても、普通は日本のファンに「これが任天堂の新作です。」と発表した後に世界に発表すべきだと思いました。「クラブ・ニンテンドー」については、本家である日本の任天堂が先頭にたってスタートすべきだったのではないかと思いました。いくら国際化の世の中とはいえ、すぐ側にいる日本のファンを第一に考えるべきではなかったでしょうか。

しかし、それでも僕は任天堂を信じています。そもそも、ファミコンに出会わなかったらマリオやカービィに出会わなかっただろうし、ニンドリにも出会わなかっただろうと思います。本当は任天堂が大好きなんです。10年以上、友人の家でのみ楽しんでいた任天堂ゲームが高校に入ってやっと家にやってきました。それも松下の「Q」です(DVDも見たかったので)。そこまで愛しているからこそ、先の内容を書いたわけです。いつかスペースワールドのような任天堂イベントが全国で行われることを夢見ています。そして、20年前のファミコンフィーバーの再来を祈っています。これからも純粋な娯楽メーカーでありつづけてください。

—どこかの地域を優遇というよりは、その地域のお国柄で戦略を考えてる、というほうが正しいでしょ。日本のファンは情報にどん欲なので、米国のニュースも見る、とか。中国で販売する神遊機とかもいい例ですよね。

一言インプレッション

●『シンフォニア』で「希望の街ルイン」なんてあったんですね…。私がルインに行った時にはすでに「絶望の街」に…。しいなのイベント見たかった〜!

【岐阜県／おこじょさん】

●ニューファミコン買おうと思ったのですが見つかりませんでした。でも任天堂サービスセンターに相談したら、私の家の近くに出回っていないか調べてくれたんです。おかげで無事手に入りました! ありがとう名古屋支店さん!

【岐阜県／実楠さん】

●『シンフォニア』のソーラーリング。町中で使ってなぜ家事にならないのか!?

【福岡県／夢風彩さん】

川柳インプレッション

『ファイアーエムブレム 烈火の剣』

●もういやん 愛しのヒース 6敗め

私の悲しみが分かりますか!?(泣)

【青森県／王・[illegible]さん】

『伝説のスタフィー2』

●キョロスケの 生きる姿に つい涙

ベストエンドとスタッフロールは感動!

【愛知県／河村拓哉さん】

『ファンタシースターオンライン』

●ニンドリャー 叫んでみれど 返事なし

ニンドリロビー作りましょうよ…。

【千葉県／TAKAさん】

—うむ。「エピソード3」「1+2Plus」が出た頃に、どこか場所決めましょう。

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○(それぞれのコーナー名)」係 まで



デス仙人の教えてあ・げ・る♥

イラスト：原知絵

第51講 ニンドリ100号おめでとうの巻

わしは編集部員ではなくて、外部の人間なのじゃ。ニンドリのお世話になっている一個人として、創刊100号を迎えたことに「おめでとう」の言葉を贈らせていただきます。

デス仙人とは？ 学園に出没する謎の老人（一説には30歳社長？という話あり）。ハード関係に詳しく、機械に疑問を持つお子やトラブルに悩む子羊を導いてくれる偉い人。ニンドリには創刊当時からいるし。

Q メモリーカードにも電池が入っているんですか？

（宮城県／リンクン）

Q メモリーカードやSDカードに寿命はありますか？

（東京都／○△）

GCのメモリーカードには、フラッシュメモリというROMの一種が使われておる。フラッシュメモリはROM（Read Only Memory＝読み出し専用メモリ）でありながら、簡単に書き換えることができ、データを保持するための電源も不要となっておる。よって、電池は入っておらんよ。SDカードもフラッシュメモリを使った製品じゃ。一応寿命もあるのじゃが、数十万回の書き換えに耐えるそうなので、普通に使う分にはまったく心配いらんじゃろう。

100号ってことでちょいと昔話を。任天堂ハードがフラッシュメモリを初めて採用したのは、ニンテンドウパワーの「GBメモリカートリッジ」と「SFメモリカセット」じゃろうかね。ニンテンドウパワーのサービス開始はかれこれ6年も前になるのじゃな。知らない読者もいるかもしれんのう。ニンテンドウパワーはフラッシュメモリを内蔵したカセットを使ったSFCとGB向けのサービスでな、ローソンに設置された書き換え機（Loppi）で、カセット1本に最大7本のゲームを書き込むことができるというモノだったのじゃ。今ではカセットはもう手に入らないし、店頭での書き換えサービスも終了したが、カセットを任天堂に送れば書き換えてもらうことは可能じゃ。

任天堂じゃないが、SNKのネオジオポケットという現役を退いた携帯ゲーム機があるが、アレのROMカセットではゲーム本体がフラッシュメモリに書き込まれておった。売れなかったゲームは回収し、別のゲームを書き込んで再出荷するというエコロジーなシステムだったのじゃよ。

とまあ、フラッシュメモリには色々な使い方がある、ということで。

Q 「風のタクト」のパッケージに「DOLBY SURROUND PRO LOGIC II」と書いてありますが、5.1chサラウンドとは別ものですか？

（石川県／井上かおる）

「ドルビープロロジックII」は、普通のAVケーブル（赤白のやつね）でも5.1chサラウンドの信号を送って再生してしまうという技術じゃ。完全5.1chの音響技術とは別ものなのじゃが、立体音響が楽しめるという意味では同じようなものじゃね。んで、「風のタクト」はプロロジックIIに対応した音響システムで音を出力すると、後ろから音が聞こえるような立体音響になるのじゃ。普通にステレオでも楽しめるが、立体音響システムならもっと楽しめるのじゃね。それから、ドルビーサラウンドに対応したソフトもある。こちらは2chのステレオ信号を擬似的に立体音響にしているものなのじゃ。

ちと前後してしまうが、立体音響を楽しむにはアンプとスピーカーがセットになった立体音響システム、いわゆるホームシアターセットが必要になるわけじゃが、プロロジックIIは比較的新しい技術なので、ちょっと前のセットだったりすると対応していない場合がある。そこは注意が必要じゃな。

デス仙人の 人生一罰百戒（仮）

なんとなく100にちなんでみました。なんぞ100号らしい企画を、と思ったんですが、まあこんなページですし、気張らずボチボチと。

●ニンドリが100号になったので何か一言お願いします。　（岡山県／タメナイト）

現在いくつかの雑誌に定期的に寄稿させていただいておるが、ニンドリは中でも一番付き合いの長い雑誌となりました。ポカも決して少なくないわしですが、今後ともよろしくお願いします。襟を正すべきところでは正し、力を抜くところでは抜き…みたいな挨拶でどうかと思ったのじゃが、普通じゃね。はい、あのう、がんばります。いろいろすいません…。このコーナーの初代担当編集者はサオヘンでした。2代目は現在フリーライターとして頑張ってるもっちー。かややんは3代目です。いつもお世話になっております。

●ニンドリが1冊売れると仙人はどれくらいもうかるの？（宮崎県／レクセンテール）

1冊しか売れなくても100万冊売れても、わしの手元に入ってくるお金は変わらないのじゃ。1ページいくらと原稿料が決まっておるのじゃよ。このコーナーが単行本になったりすると、1冊いくらの印税も発生するのじゃが、まあ有り得ない話じゃね。ちなみに、このコーナー8年間の原稿料を合計すると、ベンツが買えるくらいに……全然ならなかったです。カローラなら。こういう事情を誌面に書くというのもナンじゃが、100号ってことで。

●デス仙人の正体はデスクの岩崎さんですか？ デスク+仙人でデス仙人という感じで。

（埼玉県／NEKO）

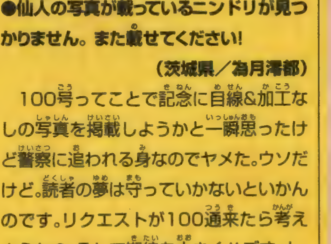
正体＝かややん説、マッスル説、トランセル説など諸説紛々あるのじゃが、それは新説じゃのう。出だしでも触れたが、わしは編集部員ではないのじゃ。編集部から依頼を受けて原稿を書き、それを納品しておる。あれじゃ、下請け業者じゃよ。編集部に顔を出すこともあるが、nindori.comのライブカメラにわしは映っておらんよ。

●仙人の写真が載っているニンドリが見つかりません。また載せてください！

（茨城県／為月澪都）

100号ってことで記念に目線&加工なしの写真を掲載しようかと一瞬思ったけど警察に追われる身なのでヤメた。ウソだけど。読者の夢は守っていかないといかんのです。リクエストが100通来たら考えようかの。そして期待を大きくハズす、と。

↓（埼玉県／さだ）
ヒゲの無い仙人も新鮮じゃのう。某エンタープライズのピカード艦長似でなかなか男前じゃ。レディは2ページになった時にまた出します



はみだしデス仙人

Q 新庄って仙人と何か関係ありますか？（青森県／木霊秋来）

A 実は新庄は「ファザータイム」という神様なのじゃ。彼とは雲の上でバッタリ出会ってメル友になりました。

お便りのあて先は 質問やイラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園 デス仙人」係 まで

今回は100号ということで昔話をひとつ…。パソコン通信からはじまった出会いなのです。

世界中の夢を追いかける海外情報コーナー

NINTENDO DREAM AROUND THE WORLD!

ニンテンドー ドリーム アラウンド ザ ワールド

Report by 大渕豊 Ohbuchi Yutaka

アメリカの総合ゲーム雑誌「Electronic Gaming Monthly」の日本特別駐在員。かつ、軽やかなフットワークで国内、海外のニュースサイトを巡るネットワーカー。東京ゲームショウにももちろん参加。海外からきた記者たちにまざり、海外向けの豪華なパーティに行ったらしい。

気ままに任天堂フォーラムから始まった出会い

ニンテンドードリーム通算100号を記念して、今回は私のニンドリにまつわる思い出話をしてみましょう。私とニンドリとの「馴れ初め」は今を遡ること6年程前、97年の暮れ、左尾編集長からいただいた電子メールでした。当時私は、パソコン通信のニフティサーブ（現@ニフティ）のゲーム関連フォーラム「気ままに任天堂フォーラム」などに海外ゲーム関連の書き込みをしていました。それを目にして、「一体どんな奴なんだろう?」と興味を持っていただいたようでした。私自身、「64ドリーム」の、いい意味での素人臭さや、真摯な誌面作りには好感を持っていたので、大変うれしく思いました。何より、インタビュー記事の内容の濃さがそれまでのゲーム雑誌と一線を画している、と感じたものです。

ちなみにパソコン通信とは、インターネットとは異なる、ホスト集中型のネットワークですが、今となってはその違いはあまり意識されないかも知れません。その言葉さえ、聞いたことのない人も多いでしょう。

そのうち、「気ままに任天堂フォーラム」の中から参加者を募って、64ドリーム編集部に遊びに行くことになります。これが1998年の3月のことです。フォーラムの中で話がふくらんで、編集部にお願いをして実現したことでした。私を含めた6人の読者が、N64の現状とこれから、ユーザーとして望むこと、などを座談会形式で話し合い、その模様が、「64フォーラムLIVE '98」として1998年6月号に掲載されました（表紙は『ボンバーマンヒーロー』）。

思えば、「64フォーラム」という名物コーナーがあったからこそ、実現した企画だったかも知れません。当時の「64フォーラム」は、ちょうどパソコン通信上の、利用者たちの意見の交換をそのまま誌面にしたようなページでした。当時のN64は逆風が吹き、期待のソフトの延期が続くなど、ユーザーの中にもいらだちがありました。そうした気持ちをお互いにぶつけ合う、といった誌面でした。また雑誌を作る側も、その様な状況の中で苦労をしていました。そうした背景が、読者から共感を呼ぶことに繋がったのではないでしょうか。手作りの感覚、読者と一緒に歩んでいく雑誌、そんな雰囲気が64ドリームの特徴だったように思います。

それから程なくしてアメリカはアトランタで開かれたE3。私自身はその場には行けなかったのですが、取材記事のお手伝いをさせていただきました。〆切の迫る中、デザイン事務所の一室で記事内容を細かにチェックしたのを覚えています。この時のE3では宮本さんが殿堂入りを果たしたり、『ゴールデンアイ』が各賞を総なめにしたり、そして何より『時のオカリナ』が発売前ということで、多いに盛り上がったものでした。その記事が掲載されたのは1998年8月号（表紙は『オウガバトル64』）。

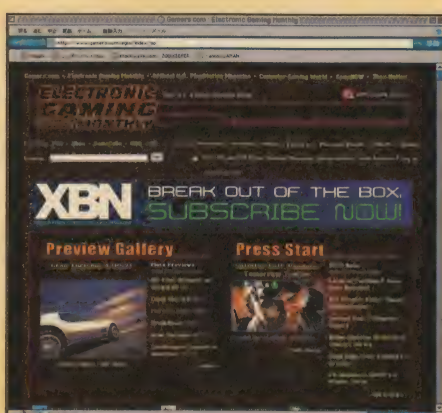


↑2000年のE3で撮影した大渕さん。スキンヘッドなので見た目は怖そうですが、とっても気さくに話をしてくれる人なんです。先日のゲームショウでも東奔西走でした（担当編集かややん）

1998年12月号からは「ゲームストリートジャーナル」というコラムを担当することとなりました。これは、シアトル在住の永見浩子さんと月替わりで、アメリカと日本から見た海外のゲーム周辺事情、を紹介するコーナーでした。私に関していえば、実は現在のコラムと中味は、あまり変わっていないのですが…（表紙は『時のオカリナ』）。

ネタ切れもなんのその、個人的体験談などを交えつつ、海外事情を紹介していたのですが、なんと2000年6月からは、永見さんが産休に入ったことで、隔月から毎月に昇格！（表紙は『ムジュラの仮面』） そしてついに2000年のLAで開催されたE3では、編集長とともに取材させていただくという光栄に預かりました。〆切の関係から、ネットを駆使して素材をおくり、「E3速報」のページを作り上げました。掲載は2000年7月号（表紙はムジュラの仮面）。

その後、コラムの名前が2回、雑誌名が1回変わりましたが、月イチのコラムで毎回海外のニュースやゲームを取り上げてきました。この欄に登場したり、取材先でお会いした方々でも、ハワード・リンカーン、ピーター・メイン、荒川實の各氏は既にNOAを去り、岩田聡氏は任天堂の社長に就任されました。ゲーム機も代が変わるように、年月と共に様々なことが移り変わって行きます。「初心忘れるべからず」と言いますが、はじめて関わったときの、いち読者としての気持ちを忘れずにこれからも様々な情報をお伝えしていきたいと思っています。それから、みなさんのお葉書もお待ちしております。ご意見、ご要望、質問などなんでもお寄せくださいませ。秋のせいかちょっと感傷的な雰囲気のまま、また次回！



↑アメリカの月刊総合ゲーム雑誌「エレクトロニック・ゲーミング・マンスリー」も順調に号を重ねてます

お便りのあて先は イラストはハガキか封書で、右の住所まで送ってね。
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ニンドリ学園○○○（それぞれのコーナー名）」係 まで



お宝ゲーム 古tion イニシエーション

これは、ひどく昔に発売された古（イニシエ）のゲームを紹介し、現在の若きゲームユーザーに伝承していく儀式（イニシエーション）のコーナーです。

儀式24 百の世界の物語

（編集部／本塚カメ吉の思いつき）

機種………ファミリーコンピュータ
発売元……アスク講談社
ジャンル…RPG
発売日……1991年8月9日
価格………6200円
プレイ人数……1〜4人用



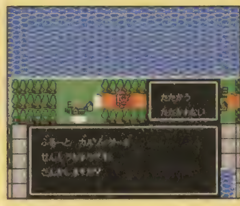
紡がれる物語は100以上!のRPG型ボードゲーム

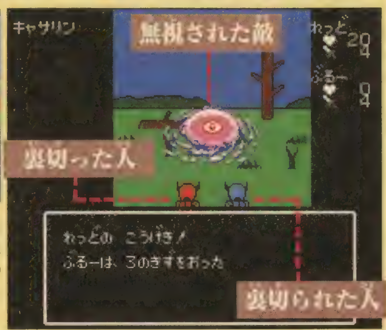
剣と魔法の世界「ユキリア諸島」を舞台に、最大4人のプレイヤーがすごろく状のマップで冒険するボードゲーム。最初に選べるシナリオはドラゴン退治、伝説の秘宝探し、お姫様救出といったオーソドックスな3本のみですが、プレイするたびに変化するマップや突発的イベントの数々など、100回プレイすれば100通りのストーリーが展開するようになっています。

RPGといえば1人で遊ぶものと思われがちですが、テレビゲームのRPGだって元は卓上で遊ぶテーブルトークRPGを再現したもの。「多人数でコミュニケーションを取りつつ架空の世界を冒険する」というスタイルがRPG本来の楽しみ方ともいえます（そのスタイルを追求した結果のひとつがオンラインRPGなのかも）。本作のようなパーティゲーム型RPGが、『FFクリスタルクロニクル』以外にもいろいろ出てくれると面白そうですね。（本塚カメ吉）

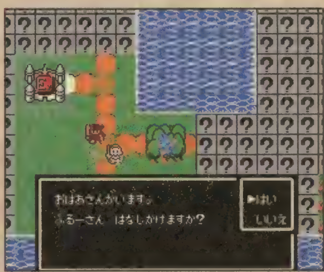
友情破壊ゲームの元祖なのか!?

ボードゲームに「ライバルとのつぶし合い」は付きものですが、本作や『ドカポン』シリーズを見る限り、RPG型ボードゲームではつぶし合いが特に過激。ロコツに相手を「攻撃」して、あげくの果てに金品を強奪したりするんだから、エキサイトもやむなしといった気がします。本作では他のプレイヤーとパーティを組んで、バトルを有利に進めることができるのですが、問題はバトル中に仲間も攻撃できちゃうこと。敵の攻撃で弱った相手にトドメを刺す、という手が使えるわけ。これ、コンピュータ相手にのみ有効な戦法です。人間相手だと仕返しが怖いので。

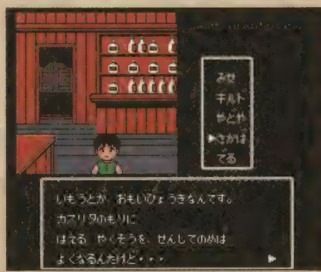




↑→冒険中によくある、出会いから裏切りまでの図。真っ向から勝負を挑むこともできるのに、わざわざ手助けするフリをして攻撃する、ってのがエグいわけで…



↑自動生成されるマップ画面。まだ誰も行っていないところは？で表される仕組みだ



↑町で受けた依頼をこなせば経験値がもらえる。他人の依頼の手柄を横取りもしちゃえるのだ



↑非常にテンポ良くレベルが上がるので、経験値稼ぎさえすればすぐ逆転できるところもミソ

“100”にまつわるソフト100選！（の中からさらに4選）

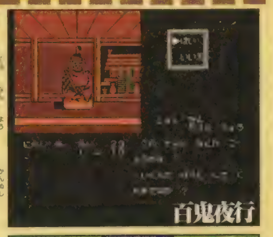
今回、タイトルに「100」が含まれるソフトのほか、「全100ステージ」がウリだった『アトランチスの謎』、100のパーツを集めることが目的のスクロールRPG『頭脳戦艦ガル』、記念すべきファミコン100本目のソフト『バルトロン』、全世界で100本限定生産の『オールナイトニッポン スーパーマリオブラザーズ』などなど、いろんな「100」をズラリと並べてみたかったのですが、スペースがちょっと…。続きは当コーナーの100回記念のときに。



➡システム、世界観、音楽のキテレツさで個人的に愛着の深い1本



➡当時は4面で挫折しましたが、久しぶりにプレイしたら3面で挫折



➡「この寺に何か用？」と神主さんが聞いてくる間違った和風RPG



➡どう見てもシューティングなのにRPGを自称するワガママなゲーム

100号なので、名前に100が付くゲームを古tionします。違法なバッタモンに100in1なんてのもあったな…

気になるテーマについて訊いてみました

読者アンケート連動

ニンドリランキング



今回のテーマ　マッスルアンケートvol.99より

ポケモンについて

読者アンケートの回答をまとめて公開しちゃうニンドリランキング。今回は、さまざまな展開を見せる『ポケットモンスター』(以下ポケモン)について。

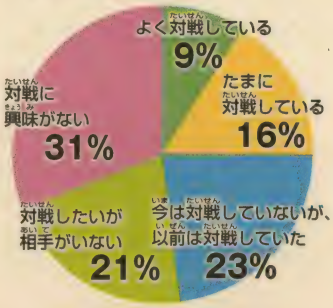
Q1 ポケモンで通信対戦をどのくらいしていますか?

意外に対戦に興味のない人が多い!?

『ポケモンルビー・サファイア』を持っている人を対象にした今回のアンケートでわかったのは、7割近くのみんなが対戦をしていないこと。『ポケモンコロシアム』の発売を機に、新たに対戦してみるなんてどう?



↑11月21日の発売が待ち遠しい『ポケモンコロシアム』。RPG要素も追加されているのだ



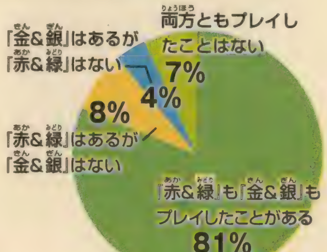
Q2 『ルビー&サファイア』以外にポケモンをプレイしたことがありますか?

すべてのシリーズをプレイしている人が大半

『ルビー・サファイア』以外に『赤・緑』(青、ピカチュウバージョンを含む)、『金・銀』(クリスタルバージョンを含む)などの『ポケモン』シリーズをプレイしたことがあるか?　という質問をまとめたのがこちら。なんとすべてのシリーズをプレイしたことのある人が8割以上を占める結果に!!



↑初代『赤・緑』をGBA版にリメイクした『ファイアレッド・リーフグリーン』の発売が決定



Q3 本誌連載「ポケモンバトル コロシアムへの道」の意見・感想をどうぞ

ダブルバトルもサポートしてほしいなどの声が

最後に、本誌98号から連載中の「ポケモンバトル コロシアムへの道」に関する意見・感想などをまとめてみたぞ。結果として多かったのは、『ルビー・サファイア』を持っている人に聞いているせいか、非常に面白いという声が多かったこと。特に感想よりも、「○○を教えてほしい」などの意見が多数寄せられていることから、ニンドリ読者の『ポケモン』に対する関心の高さが改めてわかったのだ。

●タッグバトルのときに使う面白いポケモンの組み合わせを教えてほしいです(京都府/時風みおさん/18歳)

●おすすめのパーティの作り方を知りたい(愛知県/ふるP～さん/15歳)

●強いポケモンのわざだけじゃなく、自分の好きなポケモンを強くする方法を教えてほしい(兵庫県/にかみさん/12歳)

●『ルビー・サファイア』を持っていない人でもわかるようにしてください(新潟県/ポヨ!!さん/14歳)

●どうぐについて知りたい。どんなときに使ったらいいんですか?　(埼玉県/どしなくんさん/12歳)

●ポケモンを上手にゲットする方法を知りたいです(神奈川県/白銀 翼さん/20歳)

●バトルタワーで100連勝するコツを教えて(千葉県/RAIさん/15歳)

●ポケモンのせいかくが違うと能力値にどんな影響を与えるのかをしりたい(愛知県/オリピクさん/16歳)

●ポケモンの進化のタイミングを知りたいです。バシャーモが「かえんほうしゃ」を覚えていないので(千葉県/ブラス丸さん/12歳)

●レアなどうぐなどの紹介をして!!(岐阜県/ピーチャックさん/18歳)

●バトルだけではなく、コンテストで勝てる方法も教えてください(東京都/香月るなさん/13歳)

●わざの命中率とすばやさの関係や、きゅうしょに当たりやすいわざの命中率など、攻略本に載っていない数値的なものが知りたいです(埼玉県/犬吉さん/16歳)

●育成の部分を濃くやってほしいです。こういう記事を待っていました!!　(岐阜県/シリウスさん/17歳)

●とても役にたっています!!　もっとページを増やしてください!!　(千葉県/スタフィさん/10歳)

●今度出る『ファイアレッド』と『リーフグリーン』にも合わせた旧ポケモン特集もしてほしいです(大阪府/ピクピクダイコンさん/14歳)



↑面白い記事ランキングでも上位にきてるのだ

トランセルから　今後もバッチリサポートしていくぞ!!

おーい、みんな『ルビー・サファイア』で育成やってるか?　カズヤのダメぶりはあい変わらずだが、チョットずつだけど和尚、本郷、マッスル・イガリンのポケモン三銃士に追いつきつつあるぞ。みんなも「ポケモンバトル コロシアムへの道」のページを参考に、育成にはげんで欲しい。そういえばあのコーナー、結構反響があるようで、うれしいかぎり。コーナーでもハガキを随時募集しているので、意見、質問、何でも送ってね!　待ってるぞ!



←ニンドリで「ポケモン」といえばこの人、トランセル種市

続報 GBA 11月14日

スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団

発売元	スクウェア・エニックス	プレイ人数	未定
価格	5800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクションアドベンチャー		

物語の設定とスライムの㊙必殺技判明!!



スライムが主人公のアクションアドベンチャー

『ドラクエ』シリーズの人気キャラ「スライム」が主人公のアクション。スライムの「体のやわらかさ」を活かしたアクションで、おなじみのモンスターたちが住む世界を冒険するのだ。



←史上初!? 『ドラクエ』キャラが主人公のアクションなのだ



1999年11月号

『スマブラ』対戦で盛り上がったスペースワールドの大特集。『ムジュラ』などの期待作が出展されたが、N64版『マザー3』に関しては、一般ユーザーがプレイできた最後の機会に。インタビューでは宮本さんのほか、桜井政博さん、飯田和敏さん、出石武宏さんらが登場。またGBと携帯電話がつながるというニュースも。

しっぽ団からスライムたちを救い出せ

物語の舞台は、スライムの形をしたスラバッカ島。その見た目や名前の通り、たくさんのスライムたちが暮らす平和な島だ。

主人公が住んでいるのは、スラバッカ島にあるスーランの町。楽しいスライムたちが住むこの町に、突然異変が発生！　町がメチャメチャに破壊されてしまったのだ。その原因となったのは「しっぽ団」らしい。さらに、町に住むスライムたちを根こそぎさらわれてしまった。そんな状況のなか、立ち上がったのは主人公のスライム。町の救世主として、スライムたちを救い出す冒険に出発するのだ！

物語の舞台 スラバッカ島



↑島には森や山、鉱山などいろんな場所が

主人公たちが住む町が…



↑みんな仲良しで、のんびりとした町が…

↓突然現れて大暴れしていった「しっぽ団」のせいで、すっかり荒れ果てた姿に。ポツンと残された主人公たち



ボロボロに!!

↓いま、まさにさらわれようとしているのに、のんびり眠っているスラみ。しっぽ団の一員であるももんじゃにこのままさらわれてしまうのか



主人公の妹も大ピンチ



主人公の妹 スラみ

↑主人公の妹スライム。食いしん坊なのだ



スライムが町の救世主に

↑ちょっぴり頼りなげな主人公が、なんと町の救世主に！



ニンドリ100号への道 39号

1999年12月号

特集は64DD。12月からはじまるサービスをわかりやすく解説。また、ゲームボーイソフトもローソンで書き換えできるようになったため、中とじ別冊で書き換えソフトカタログを、付録でGBタイトルシール。応募者全員サービスでは、切り取れば絵はがきにもなる、卓上の任天堂ゲームカレンダーを制作。

必殺技「スラ・ストライク」でしっぽ団をこらしめろ!!

丸い形の主人公のスライム。手ごわい敵が待ち受ける冒険をするにはかなり頼りない感じがするけど、その特徴である柔らかい体を使った必殺技を持っているのだ。

その名も「スラ・ストライク」。体をいっぱいに伸ばして敵に体当たりする原始的な攻撃方法だけど、その威力は超強力！　あらゆるものを弾き飛ばし、いろんなものを壊すことができちゃうのだ。



←まるでゴムを伸ばすように、体をギューイーンと伸ばすスライム。体を伸ばした力が、スラ・ストライクのパワーとなるのだ



体をぎゅいーんと伸ばして…アタック



←体を伸ばし貯めこんだ力を解放した瞬間、すごい勢いでダッシュできる。その勢いで敵やものを弾いたり壊したりできる！



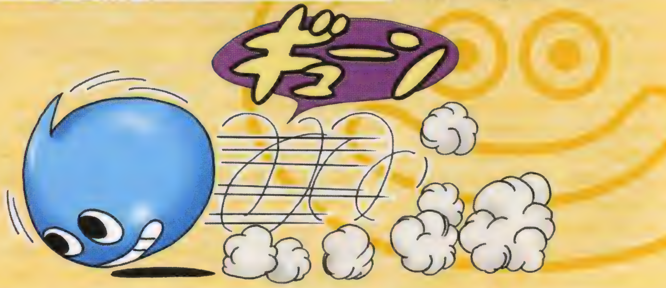
↑猛ダッシュで敵を攻撃するのだ



↑→敵の攻撃をかいくぐって、「スラ・ストライク」！　敵を弾き飛ばしてダメージを与えられるぞ



スライムの体ごと敵にぶち当てる



力を貯めれば「スラ・バズーカ」に

体を伸ばして敵を倒したり、ものを壊したりできる「スラ・ストライク」。敵やものを1体(1つ)弾いた時点でその力は失われてしまう。だが、「スラ・ストライク」を超える必殺技「スラ・バズーカ」を使えば、なんとまとめてモノを壊すことができちゃうのだ。

「スラ・バズーカ」の出し方は簡単。「スラ・ストライク」のときより、長めに力を貯めて、体がピカピカになるまでガマンすればOK。「スラ・バズーカ」があれば、強力な敵と互角に戦える!?



じっくりと体を伸ばす

←体がピカピカ光るまで、じっくりと伸ばす。体が光ったら、その力を解き放つのだ



一気にまとめてモノを壊せる!!

→「スラ・バズーカ」が発動！　並んでいたツボを、1回のアタックで一気に壊すことができたぞ

あやしいところにドンドン使え!!

スラバッカ島には奥深い森や雄大な川、そして不気味な鉱山などいろんな場所がある。そこでいろんなものを見つけたら「スラ・ストライク」を試してみるとさまざまなことが起きるぞ。冒険に役立つ道具が手に入ったりすることも。また、「スラ・ストライク」で先に進むことができるようになることもある。冒険を進めるためにいろいろ試す価値がありそう。

木から木の実



↑実がなっている木にアタックすると、ぶつかった振動で実が落ちてくる!?

まきを拾える？



↑まきに向かってアタックすると、まきが宙に浮く。もしかして…頭に載せることができる!?

敵からゴールド



←しっぽ団を倒すと、ゴールドが手に入ることも

箱から…



→手で開ける箱も、スライムはアタックで開ける！

やくそう入手!!



↑箱から「やくそう」を発見。箱には便利なものがいろいろと入ってるみたい



2000年1月号

『ドンキー64』と『ポケモン金・銀』の攻略特集。ランドネットDDがサービスを開始する64DDに関しては、平林久和さんの辛口インタビューを掲載。「タイミング的に言えば、64DDは買う魅力のないハードです」というコメントも。一方で、新企画「64DD通信」がスタートし、平林さんオススメの『巨人のドシン1』も大紹介。

救い出す仲間はなんと100匹!!

しっぽ団にさらわれたスーランの町のスライムたち。スラバッカ島のいろんなところにいるらしいんだけど、スライムのマークがほどこされた不思議な箱の中に閉じ込められていることも。不思議な箱を見つけたら、すかさずスラ・ストライクで助けてあげよう。なにかいいことがあるかも。

ちなみに、連れ去られたスライムの数は100匹！　すべてを助け出してスラバッカ島、そして主人公が住むスーランの町に平和を取り戻すのだ！

ドラゴスライムなのに気が弱い…



➡主人公の遊び仲間。勇猛なドラゴスライム族なのに気が弱くて臆病者



熱血漢のホイミスライム ミイホン





臆病者のドラゴスライム ドラお

主人公の良き友でライバル!!

⬅主人公の良き友で、良きライバル。本人は主人公の兄貴分のつもりらしい

⬇➡100匹いるスライムはそれぞれ個性的。いろんな種族がおり、同じ種族でも性格が異なるのだ。全部見つけ出すのは大変そう





⬆スライムを救出すると、このように役立つ情報を教えてくれることがあるのだ

同じ種類でも個性いろいろ100匹!



にっくきしっぽ団には階級があるらしい!?

スライムたちをさらうなど悪の限りを尽くすしっぽ団。悪の組織だけあって、その上下関係は厳しいらしい。しっぽ団のモンスターには必ずしっぽがついているのだが、そのしっぽの数が階級を表すのだ。偉くなるにつれてしっぽの数が増えるらしいぞ。

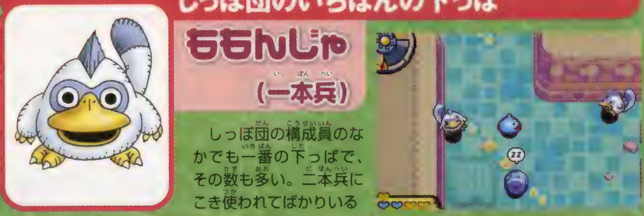


⬆上昇志向が強い(?)しっぽ団員。常に昇進することを夢見ているようだ

不思議なしっぽをつけたしっぽ団



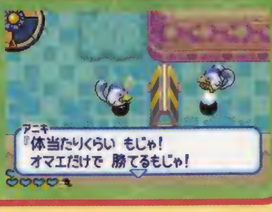
しっぽ団のいちばんの下っぱ
ももんじゃ（一本兵）



しっぽ団の構成員のなかでも一番の下っぱで、その数も多い。二本兵にこき使われてばかりいる



しっぽが2本でちょっぴりエライ
ももんじゃ（二本兵）



しっぽ2本でちょっぴり偉い。イザというときしか働かず部下を使って手柄を立てようともくろむ

発売直前 GC 10月9日

ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～

発売元	セガ	プレイ人数	1～4人用
価格	6980円	メモリーカード	2ブロック
ジャンル	アクション	備考	GC-GBAケーブル対応

タマゴをころがして悪いカラスをやっつけろ!

ジャイアントエッグ ビリー・ハッチャーの大冒険™



⬅⬆オープニングで、悪いカラスからヒヨコを助けたビリー。その勇気をニワトリの神様に見込まれ、モーニングランドで冒険するのだ

とんだりはねたり、タマゴを使っていろんなアクション

主人公のビリー・ハッチャーはタマゴを使うことでいろいろなアクションができるようになる。タマゴをころがしているときはそのまま体当たりで敵をやっつけたり、ステージにある岩や柵などの障害物をこわせるのだ。また、タマゴを持ってジャンプしたあとはバウンドジャンプ、エッグドライバー、エッグダンクの3つの技を出せるようになっているぞ。



⬆タマゴをころがしてぶつければ、敵を攻撃したり木箱をこわしたりできるのだ



思った方向にスムーズにころがせる

タマゴをころがしているときは、スティックを後ろに入れない限りビリーはタマゴを放さない。思った通りの方向にタマゴを転がしていくことができるぞ。



➡タマゴをころがしているときにRボタンを押せばダッシュ。そこから大ジャンプもできる



➡タマゴを持ったままジャンプすると、そこからいろいろなアクションが出せるのだ



⬅Aボタンを長く押すと勢いよく落下し、攻撃したりスイッチを押したりできる



⬅Bボタンを押すとタマゴを前へシュートする。一定の距離を進むと戻ってくるぞ



⬅ジャンプ中にAボタンを押すと地面にバウンドして大きくジャンプするぞ



⬅ジャンプ中にBボタンを押すと、タマゴを地面に投げつけ、発生する衝撃波で攻撃

ニンドリ100号への道 41号



2000年2月号

宮本さんと1999年を振り返る特集記事で、「最近食べておいしかったものは?」と聞くと、ずいぶん悩んだ末に「焼き蟹」と答えていました。インタビュー記事では他に「ポケモン金・銀」の開発者も登場。読者全員サービスは『ドンキーコング64』の特製テレカ。付録は『ポケモン金・銀』のカレンダーシール。

タマゴを育てるとエッグアニマルが出現

敵をたおしたり、岩や木箱などをこわすとフルーツが出てくる。これをタマゴにあげるとだんだん大きくなっていき、最大まで大きくなったときにエッグエコーを当てるとタマゴをかえせるのだ。生まれてくるものは、エッグアニマルやアイテムなどビリーの冒険を助けるものばかりだぞ。



←タマゴは72種類。エッグギャラリーで確認できるぞ

フルーツをあげて



エッグエコーでかえす



↑→タマゴをころがしながらフルーツをつぶすような感覚でタマゴを成長させる。大きくなって光りはじめたら、タマゴからはなれてエッグエコーをあてよう。タマゴをかえすことができるぞ

生まれるもの1 エッグアニマル

得意な攻撃でビリーをサポート

エッグアニマルはビリーを助けてくれる心強い味方。攻撃方法はそれぞれ異なっていて、ステージにはエッグアニマルたちの力を借りないと先に進めないところもあるのだ。ちなみに、一定回数の攻撃をさせるとエッグアニマルは帰ってしまうので、ムダ使いはできないぞ。



↑氷の柱を出して攻撃する。溶岩などがあふれる灼熱のステージで活躍するエッグアニマルだ





↑空を飛んで、電気を放ちながら敵を攻撃するぞ

←前に飛び込み水の力で攻撃。ちょっとした火を消すことができる

生まれるもの2 アイテム

パワーアップや体力回復に役立つ

タマゴにはエッグアニマル以外にアイテムが生まれるものもある。アイテムにはビリーをパワーアップさせたり、姿を消したりといったさまざまな効果があるのだ。同時にいくつものアイテムを持つことはできないので、出し惜しみせずどんどん使うのがよさそう。



↑使うと一定時間がビリーが見えなくなる。敵に気づかれずに移動できるのだ



↑体力を回復してくれるチョウ。チョウによって回復量に差があるぞ



↑相手を追いかけてくれるので、近づきにくい敵を攻撃するときに有効だ

ソニックチームのスターがビリーを助ける！

以前紹介したソニックのマークが入ったタマゴからはソニック以外のキャラも生まれることが判明！ ナックルズやテイルズ、『PSO』のラッピー、『サンバDEアミーゴ』のアミーゴくんたちがビリーを助けてくれるぞ。



←あのテイルズが仲間になる！


←2本のしっぽを持っているぞ



↑ソニックのライバル。やっぱり拳で攻撃するのか？



←『PSO』からはラッピーが登場するぞ



➡ビリーとアミーゴくんのタッグが誕生！



2000年3月号

『スマブラ』の大ヒット&発売1周年を記念して、ハル研・桜井政博さんのロングインタビューを掲載。『スマブラ』の原点『格闘ゲーム竜王』の画面もスクープ公開。巻頭ソフト特集では、N64版『バイオ0』（のちにゲームキューブでの発売に）。中とじ別冊は「ドリテクの殿堂・兄」、付録は「ムジュラの仮面」ポスター。



2000年4月号

『風来のシレン2』の登場で、チュンソフトの中村光一さんと冨江慎一郎さんのインタビューを掲載。中とじ別冊は「ドリテクの殿堂・嫂」、応募者全員サービスではカービィの実物大マウスパッドをプレゼント。また、読者ページのゲームソフトファンクラブへたくさんのハガキが寄せられるようになり、2ページの拡大版に。

ミッションをクリアしてステージに朝を取り戻せ

1つのステージには5つのミッションがある。ミッション1で長老を助け、ミッション2でボスをたおせば次のステージに進めるのだ。ボスをたおしたステージでも3以降のミッションに挑戦できるようになるぞ。



←各ミッションの最後には「勇気のエンブレム」があり、これを取るとクリアになる

1つのステージ

ミッション1 長老を助ける



↑長老が封印されている金のタマゴをエッグエコーでかえすのが目的

ミッション2 ボスをたおす



↑ミッションの最後にはボスが待ち受ける。たおすと次のステージに行けるようになるぞ

次のステージへ

ミッション3以降へ



↑3以降のミッションに挑戦するのもあり。勇気のエンブレムを集めるのだ

ステージ1 フォレストビレッジ 伝説のニワトリスーツが眠る森

その勇気をニワトリの神様に見込まれてモーニングランドにやってきたビリー。タマゴが自在にあつかえるようになるという伝説のニワトリスーツを身にまとい、失われた朝を取り戻す冒険が始まる。

ミッション1 ビリーの冒険の始まり

最初のミッションだけあって、タマゴをころがすのをはじめ、いろんなタマゴアクションを練習するのに最適。エッグリングや扉を開けるスイッチなどのギミックも登場する。長老が封印された金のタマゴは奥にあるぞ。





←↑奥の金のタマゴを目指す。タマゴを見張っている敵をやっつけるのだ

ミッション2 タマゴでころがるレールが登場

完全に朝を取り戻すためにこの辺りを支配するボス、エラゲッコーをたおしにいく。ここにはタマゴに乗ったままころがるレールが初登場。ころがっているときは操作できず、自動的に移動するのだ。ボスのエラゲッコーとは草むらで戦う。小さくなって草に隠れているのを探し出せ！



←自動的にころがっていく



↑火に囲まれたスイッチは、水のエッグアニマルで火を消すのだ

→ボスが大きいときは攻撃がきかない。小さくなって草むらにまぎれているときに攻撃するのだ



ステージ2 パイレーツアイランド 海賊たちが根城にした街

昔、海賊たちが住んでいただけあって大砲や海賊船などが今も残る。そこにキャプテングラーという恐しいカラスがやってきて、長老を金のタマゴに閉じ込めてしまったのだ。はたしてビリーはグラーをたおせるのか？

ミッション1 金のタマゴを割らずにすすめ

ミッションが始まってすぐ金のタマゴがあるが、これを育てるのが大変。海に落としたり、敵の攻撃を受けて割れたりするとミッション失敗になる。危ない敵がいるときは、いったんほかのタマゴを使って攻撃するというのも手だ。長老を助けたあとは、奥に現れる勇気のエンブレムを取るとクリア。



←すぐに金のタマゴに出会えるが、ここからが本番



←舌を伸ばす敵が危険。攻撃されるとタマゴを割られてしまう

ミッション2 大砲にのってひとっ飛び！

ここには大砲に入っていっきに移動するギミックがある。弾道がやや下にそれるので、狙いをつけるときには目標より上を狙わないといけない。ボスのグラーは水にもぐったり、水の弾を打ち出して攻撃してくる。タマゴを割られないように気をつけるのだ。



←狙いをつけるときは目標の上を狙うのだ





↑ボスのグラーはどくろの洞窟をぬけた先にいる

←自分で水の弾を打って水たまりをつくる。そこにもぐってから攻撃してくるのだ

ステージ3 ディノマウンテン かつて恐竜が住んだ島

吹き出る溶岩や恐竜の骨が特徴的なディノマウンテン。そこにカラスのトッポがやってきて骨恐竜を復活させたうえに、長老を金のタマゴにしてしまったのだ。エッグアニマルたちの力を借りて、この地に朝を取り戻せ！

ミッション1　そこかしこに溶岩が噴出

溶岩もパイレーツアイランドの海と同じく、落ちるとミスになる。このミッションも金のタマゴをかえすのが目的だが、積極的にタマゴを割ろうとする敵が多く危険になっている。こちらから攻撃するときも金のタマゴを使うことが多くなるぞ。



←この敵に攻撃されるとタマゴが割れてしまうのだ



↑金のタマゴをもって移動することが多くなるぞ



➡アルマジロのように丸まって転がってくる。これも、タマゴが割れやすい危険な攻撃だ

ミッション2　3匹の骨恐竜があらわれる

ボスのトッポにたどり着くためには、3匹の骨恐竜をたおしていかなければならない。氷のエッグアニマルのリッチーで攻撃すると骨恐竜をたおせるぞ。

ボスのトッポは、普段は骨恐竜の上に乗っているので攻撃できないが、骨恐竜から振り落とされたときに攻撃すればダメージを与えられるのだ。





↑骨恐竜がかみついてきたときにトッポが振り落とされる

⬅溶岩の海の中にいるので、普通は攻撃できない。チャンスが来るまでじっと待とう



↑ミッション途中にいる骨恐竜はリッチーで攻撃すればたおせるぞ



↑骨恐竜をたおすと近くの溶岩が消えて先に進めるようになるのだ

3種類のルールで最大4人対戦ができる

対戦のルールにはタイム、ハッチ、サバイバルの3つが用意されており、それぞれ異なった対戦が楽しめるぞ。どのルールでもライバルを攻撃してたおすのが有効になるので、激しいバトルが展開する。対戦ステージにもストーリーと同じくいろいろなタマゴが出現するが、タマゴの見た目で何が生まれるのかを覚えておくと有利に戦える。あのソニックマークのタマゴも出現するぞ。



←ライバルが手を放したスキにタマゴを奪う！

3つのルール

タイム	制限時間内にライバルをたおした回数が多いプレイヤーの勝利になる。
ハッチ	エッグアニマルをゲットして得られるポイントを集め、目標ポイントを目指す。
サバイバル	自分のストック（いわゆる残機）がなくなるまで戦うバトルロイヤル。



↑4人のキャラが入り乱れてバトルをくり広げる。ちなみに同じキャラを使って対戦することはできないぞ



←いろんなタマゴを使い分けて戦うのだ



←対戦ステージはストーリーが進むと増える



➡海などに落ちると、ストーリー同様ミスになってしまう

ストーリーが進むとステージもふえる

ニンドリ100号への道

44号



2000年5月号

巻頭特集は「ムジュラの仮面」。インタビューは久しぶりに登場の糸井重里さん。「バス釣りNo.1」などのゲームの話だけでなく、「ほぼ日」など糸井ワールド全般をテーマに。『マザー3』の話にふれると、とても辛そうだったのが印象的でした。中とじ別冊は「GB書き換えソフト全カタログ」。「アン・ケイトの視点」最終回。

続報 GC 12月5日

バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海

発売元	ナムコ	プレイ人数	1人用
価格	6800円	メモリーカード	ブロック数未定
ジャンル	RPG		

斬新なシステム　第3の浮遊大陸

マグナスと帝国アルファルドに迫る!!



5つの浮遊大陸を冒険する本格ファンタジーRPG

モノリスソフトとトライクレッシェンドが共同開発し、ナムコが世に送り出すRPG。人々が浮遊大陸に暮らす時代の物語で、主人公のカラスたちが5つの浮遊大陸を舞台に邪悪な計画に立ち向かっていくのだ。



↑主人公は邪悪な計画にまきこまれ…

1000種類以上あるマグナスを活用して冒険

『バテン・カイトス』の世界には、「マグナ・エッセンス」と呼ばれる物体の本質(魂)をカードに封じ込めた「マグナス」が流通している。主人公は、武器、防具、アイテムなどすべてのものをマグナスの状態にして持ち運ぶ。

戦闘時にはマグナスを使って戦い、傷ついたときの体力の回復もマグナスで行う。マグナスの種類は1000以上。これをうまく利用して、冒険を進めていくことになるぞ。



戦闘用(攻撃)
戦闘時の攻撃に使うマグナス。剣以外に魔法、必殺技など種類は豊富。



戦闘用(防御)
戦闘時に、敵の攻撃を防御するときに使う。カブトやヨロイなどがある。



回復マグナス
ステータス回復に使う。うまくデッキに組み込ませると効果的だ。

マグナスの秘密① 時間とともに変化する

一部のマグナスは時間とともに変化していく。例えば、「たけのこ」は成長して「青竹」に、「氷」は溶けて「ミネラルウォーター」になるのだ。マグナスの変化によってプラスになることもあれば、枯れたり腐ったりして使い物にならなくなってしまうこともあるかも!?



←ひまわりの金貨は月見草の金貨に

マグナスの秘密② 自然物を取り入れてGET

マグナスはショップで購入したり、ダンジョンの宝箱、戦った敵から入手できる。これらの基本的な方法以外にも、ちょっぴり変わった方法も。

フィールド上にある自然物(例：ミルク、雲など)に「ブランクマグナス」と呼ばれる空のマグナスをかざすと、自然物(に含まれるマグナ・エッセンス)をマグナスに取り込むことができる。これを「クエストマグナス」というのだ。



↑カラスが自然物を発見。すかさずブランクマグナスをかざし、雲のマグナス入手

マグナスの秘密③ 戦闘でうまくつなげると効果大

戦闘は、あらかじめデッキに組み込んだマグナスを使って行う。デッキから場に出たマグナスをタイミングよく選んで攻撃、防御をしていくのだ。ちなみに主人公たちの「クラスレベル」によって、戦闘中に出せるマグナスとデッキに組み込めるマグナスの数が変化する。また、マグナスの角にある「精霊数」を利用して大ダメージを与えることも可能。奥深い戦闘が楽しめる。

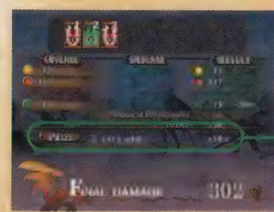

←各キャラは、それぞれ必殺技のマグナスを持っている


➡敵の攻撃も、マグナスで防御。武器を使って防御することもできる



精霊数がポイント

←四隅にある数字が精霊数。これが順番に並ぶように出せば…



←コンボの結果、通常よりも多くのダメージを与えられた

コンボの効果大

数字を順番に出す Straight(ストレート)

マグナスの精霊数が1→2→3→4(もしくは4→3→2→1)となるように、順番に出す。



同じ数字を出す Cards(カーズ)

マグナスの精霊数がすべて同じ、もしくは1枚きりのものがなければOK。



マグナスの秘密④ スペシャルコンボで新種を入手!!

戦闘中に特定の順番でマグナスを出すと「スペシャルコンボ」が成立。「魚」+「火魔法のマグナス」=焼き魚…のように、新しいマグナスが手に入るのだ。



あの高級食材に変化する?

ニンドリ100号への道 45号



2000年6月号

「ニンテンドウスタジアム」がロクドリの兄弟誌になったことを記念して、マリオ&ルイージの兄弟テレカを計500人にプレゼント。特集インタビューは「ムジュラの仮面」の宮本さん、青沼英二さん&小泉歓晃さん、「カードヒーロー」では坂本賀勇さんと出石武宏さんが登場。「ムジュラ」のテレカの応募者全員サービスも。

圧倒的な国力、軍事力を持ち独裁者が君臨するアルファルド

今回新たに判明した浮遊大陸は帝国アルファルド。世界で普及しているマグナスの精製技術を独占し、圧倒的な国力、軍事力を持つ。首都ミンタカは生活水準が高いが、その他の地域の住民は貧しく、貧富の差が激しい。ミンタカの住民は皇帝ゲルドブレイムに心酔している。



邪悪な力を求める皇帝 ゲルドブレイム

←巨大な権力を振るう独裁者。威厳ある態度とは裏腹に、その内面は残酷で疑り深い。呪われた邪神を復活させようと企む



↑カラスが生きていることを知り、驚くゲルドブレイム。巨大帝国の皇帝が、部下を使ってカラスを追う理由とは何だろうか。怖れる理由がある…？

主人公の仇はアルファルドに!!



特殊部隊の隊長 ジャコモ

←超人的な戦闘力を持つ。飛空戦艦ゴルドバで各地を暗躍。実はカラスが仇として追っている人物



すご腕のスナイパー エイメ

→特殊部隊の隊員ですご腕の女スナイパー。カラスが仇として追っているうちの一人

すぐれた戦士 フォロン

←特殊部隊の隊員。ひょうひょうとしているが、優れた戦士。彼もカラスの仇である



←帝国アルファルドの全景。科学が発達しているため、その国土はほかの浮遊大陸とは異なり、高度な技術で作られた建物が多く見える

帝国の科学技術の結晶 巨大戦艦ゴルドバ

↑ゲルドブレイムが集めている「エンド・マグナス」(古の力がこめられている金色のマグナス)探索に使われている

第4の仲間はアルファルドの士官

帝国アルファルドの士官で、ディアデムに特務大使として派遣されているリュード。エリート街道から外れた特務大使になっているのは、ある理由があるらしい。しかし、主人公カラスと対立するアルファルドの士官なのに、カラスたちに味方するのはなぜだろうか…？



↑正義感の強いリュード。帝国アルファルドに反逆してしまうのか？



エリート育ちのディアデム特使 リュード

→裕福な家に育ち、生真面目で正義感の強いタイプ。そのため一度怒ると手が付けられなくなることがある

ニンドリ編集部(マッスル&本ちゃん)の『バテン・カイトス』体験プレイレポート

先日開催された東京ゲームショウで、プレイできる状態で出展され、好評を博した『バテン・カイトス』。ニンドリ編集部のマッスルと本ちゃんも、モノリスソフトで東京ゲームショウバージョンをプレイ。体験プレイレポートをお届けするぞ。



←ゲームショウの3日前に、プレイさせてもらったのだ

森・雲・水・雪…自然の表現が見事

『バテン・カイトス』をプレイして、まず目に付いたのはその美しいグラフィック。本作ならではの雲や川などの自然表現は目を奪われるほど美しかった。特筆モノは吹雪の中を歩く場面。主人公が歩いたあとがわだちとなり、風で体が押し戻されるのだ。



←本当に雪の上を歩いている感覚

サクサク進む戦闘はトランプみたい？

今回の取材で一番気になっていたのは「マグナス」を使った戦闘。詳しいシステムは64ページを参照してもらうことにして、実際にプレイした感想を言えば「トランプのスピード…もしくはポーカーみたい！」(本ちゃん)。すぐにルールを覚えられサクサクと楽しめる。戦闘にストレスを感じることはなさそう。



読み込み時間ナシ？

←戦闘に入るときにまったく読み込みを感じなかった



↑慣れれば簡単にコンボが出せるようになる。ポーカー感覚で楽しめる。また、マグナスの属性が重要だったぞ



↑必殺技は、各キャラごとに複数出すことができた。それぞれモーションが描き込まれており必見

ニンドリ100号への道▼

46号



2000年7月号

▼インタビューでは『マリオテニス64』の高橋兄弟が登場。『ポケモン』が大ブレイクしたE3の速報記事も掲載。巻頭では『スーパーマリオRPG2』からタイトル変更した『マリオストーリー』を紹介。中とじ別冊とポスターの付録は『ムジュラの仮面』。糸井さんが題字を書いてくれた「ほぼロクヨン流コピー塾」も前号からスタート。


2000年8月号

レア社が任天堂ブースの主役だったE3の特集号。帰国後に任天堂の経営企画室長に就任することになった岩田聡さんや、アメリカの新聞で、ポケモンコミックの連載をスタートさせた伊藤あしゅらさんがインタビューで登場。また、付録は『ムジュラの仮面』の攻略ヒントブック&キャラクターポスター。幻のポケモン、セレビィの情報も。

続報 GC 12月18日 **ソニックヒーローズ**

発売元	セガ	プレイ人数	未定
価格	6980円	メモリーカード	ブロック数未定
ジャンル	ハイスピードチームアクション		

ソニックヒーローズ™



3人のチームで行動するアクション

ハイスピードで展開するアクションとたっぷりのボリュームが特徴の3D『ソニック』シリーズ最新作。ソニックたちおなじみのキャラが3人一組のチームとなって、それぞれの得意なアクションを駆使しながら、謎やしかけをクリアしながら進んでいくのだ。


←チームリーダーに合わせてほかのキャラがついてくる

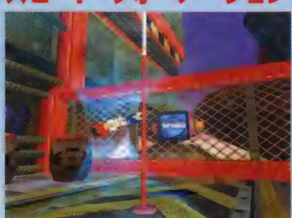
登場4チームが繰り出せるチームアクションが明らかに

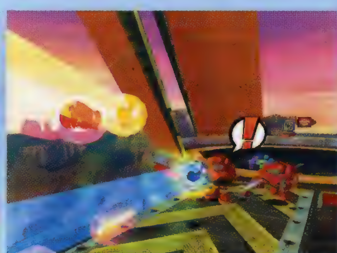
本作に登場する4つのチームはそれぞれ、高速移動できる「スピードタイプ」、主に攻撃で使う「パワータイプ」、空を飛べる「フライタイプ」の3種類のフォーメーションを使うことができる。フォーメーションごとに変化するアクションを使い分けながら、ステージをクリアしていくのだ。

TEAM ソニック

Dr.エッグマンから届いた挑戦状を受けて立ち、冒険に出ることになった、ソニック、テイルス、ナックルズのメインキャラ3人からなる主役級のチーム。これまでのシリーズでもおなじみのものや、チームならではのものなど多彩なアクションを使うことができるようだ。

スピード・フォーメーション



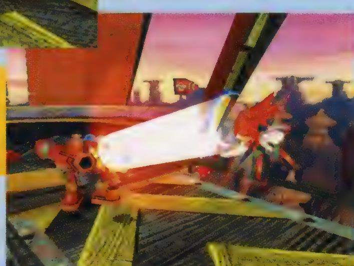

↑ソニックのトルネードを使ってポールを登ったり、3人でのホーミングアタックができる



フライ・フォーメーション

←フライ・フォーメーション時はローリング状態の仲間を蹴りだして、その摩擦によって生じる電気で敵をしびれさせる攻撃ができる

パワー・フォーメーション

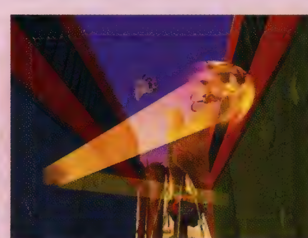

➡ローリング状態の仲間を敵に向かってアタックして攻撃する技。敵を倒すだけでなく、地面にあるしかけを破壊することもできる

TEAM ダーク

Dr.エッグマンに封じこめられていたため、彼に恨みを持ち、復讐することを誓うシャドウとオメガに、Dr.エッグマンの持つ宝を狙うトレジャーハンター、ルージュの3人の悪党が集結したチームだ。

スピード・フォーメーション




←↑高速移動やホーミングアタックができる

TEAM ローズ

『ソニックアドバンス』シリーズに登場した、クリームとエミーの女の子キャラクタ2人と、『ソニックアドベンチャーDX』に登場した、ネコのビッグからなるチーム。彼女たちは、それぞれ大事な友だちを探すために、チームを組んで冒険を繰り広げることになるのだ。

パワー・フォーメーション


←ボディプレスで敵を攻撃する

TEAM カオティクス

スーパー32Xというハードで発売されたアクションゲーム『カオティクス』に登場したワニのベクター、カメレオンのエスピオ、ハチのチャーミーの3人のキャラからなるチーム。彼らは「望みどおりの報酬をあげる」という怪しい依頼に釣られて冒険に出ることになる。

フライ・フォーメーション


←仲間を武器に敵にシュート！

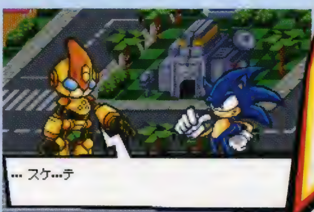
続報 GBA 12月4日

ソニック バトル

発売元	セガ	プレイ人数	1〜4人用
価格	4980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	対戦アクション		

実力No.1キャラを決めるため ソニックたちが戦うアクション

ソニックとその仲間たちが、3D構成のステージの中を縦横無尽にバトルするアクションゲーム。対戦だけでなく、本作オリジナルのストーリーも楽しめるストーリーモードも搭載されており、さまざまな楽しみ方ができるのだ。



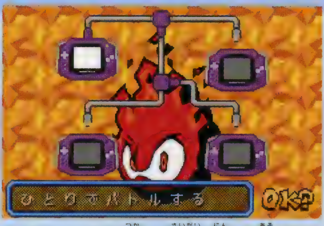


対戦プレイも可能なバトルモードの流れを公開

今回は本作のメインのモードとなるバトルモードのゲーム開始から終了までの流れを紹介。1人で遊ぶときも、みんなで対戦プレイをするときも、この流れにそってゲームを進めていくことになるのだ。

1 対戦人数・使用するキャラを決める

バトルモードを選んでゲームをスタートすると、まずは1〜4人までの対戦人数や使用するキャラを選択することになる。ちなみに、ほかのプレイヤーと使うキャラが同じになってしまった場合は、ほかのプレイヤーの使っているキャラは自分のGBA上ではエメルとして表示されるぞ。



↑GBAケーブルを使って最大4人まで遊べるぞ

ストーリーモードを進めると



使えるキャラも増える!

←使えるキャラは増えていく

2 全10種のマップから戦うステージを選ぶ

対戦のステージとして選べるマップは全10種類。今回はそのうちの3種類のマップを紹介するぞ。現在判明しているマップは、それぞれソニックに登場するキャラの名前がついたマップとなっているようだ。



↑マップ選択画面。クラブルージュの名も



↑いたるところにエミーの顔が描かれている



↑どこかの遺跡がバトルの舞台となるようだ



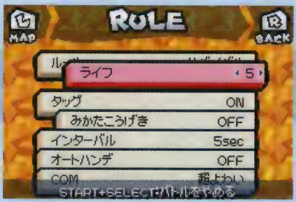
↑ラボの名の通り、ここはテイルスの研究室？

3 3種類のルールから好みのルールを選ぶ

勝敗を決定するルールも、決まった人数を倒せば勝ちの「KO」、時間内に一番多く敵を倒せば勝ちの「TIME」、最後まで生き残れば勝ちの「サバイバル」の3種類の中から選べる。なお、このときは各ルールごとに細かな設定の変更を行うこともできるようになっているのだ。



←さまざまなルールで戦える



←設定次第で結果も変わる

4 必殺技をカスタマイズ後バトル開始

1〜3の設定が終了したら、いよいよバトルスタート！ …の前に「パワー」、「ショット」、「セット」の3タイプの必殺技を、地上技の「グランド」、空中技の「エリアル」、ガード技の「ディフェンド」の3つのスタイルに組み合わせるカスタマイズを行うのだ。準備ができたら本格的にバトルを開始し、勝利をめざすのだ。

→必殺技を駆使して戦おう!!





↑必殺技のカスタマイズが勝利のカギ。負けても設定しなおして再挑戦しよう





←↑設定したルールに従って最終的な勝者が決定する。どんなルールのときでも勝てるように練習をしよう！

ニンドリ100号への道 48号



2000年9月号

任天堂の役員に就任したばかりの宮本さんを直撃し、N64の発売から4年間を振り返るロングインタビューを掲載。N64ソフトの開発責任者のホンネを引き出すことができた。また、創刊号以来「質問箱」の回答者であった本郷好尾さんが異動のために最後のおつとめ。マリオとゼルダのポストカードが付録。「ムジュラ」のヒントブックも。

続報 GC 11月27日 ガチャフォース

発売元	カプコン	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	ブロック数未定
ジャンル	アクション		



軍隊を組んで戦うロボアクション

悪の軍団デスフォースの地球への侵略を食い止めるため、全長数センチのマシン生命体・ガチャボーグを集めて戦っていく3Dアクション。ガチャボーグにはさまざまなタイプがあり戦闘機型、戦車型、エージェント型など全部で200種類以上！　さまざまなガチャボーグを集めて「ガチャフォース」を結成するのだ！



←4人対戦の場合は画面は4分割に。さまざまなタイプが同じフィールドを駆け回る

「バーストゲージ」がMAXになるとガチャボーグのパワー＆スピードがアップ

ガチャボーグはGFコマンダー（司令官）の指令と、エネルギー源となる子供たちの勇気によって動き出す。バトル中では、画面上の「バーストゲージ」がMAXになると、一定時間隠された力「バースト」が使用できるのだ。このバーストが発動している間はスピードやパワーなど、ガチャボーグの能力がパワーアップ！　またこのバーストはガチャフォースの組み合わせによっては、「スペシャルレアなバースト」が発動することがあるという。左の連続写真を見ると、2体のガチャボーグが合体ロボのように変形を繰り返し1体のガチャボーグに!?　これはいったい…。

ボーグの組み合わせによってはボーグが「合体」する!?



↑流れるような変形は往年の合体ロボアニメのよう

ガチャフォース





↑バースト中は体がスパーク！



←↑ゲージがたまると画面が切り替わり、バースト状態に。ガチャボーグの能力が一気に上がる

ニンジャボーグ サスケがバースト!

ガチャボーグを戦わせてデータを収集しよう

ガチャボーグたちが乗ってきた脱出用宇宙船「ガチャボックス」は、ガチャボーグの工場機能を持ち、データからガチャボーグを生み出すことができる。ガチャフォース同士を戦わせてデータを集めていくのだ。



↑ストーリーモードで仲間を集めよう！



新たなガチャボーグが！

←仲間が増えればさまざまなフォースが組めるのだ

ニンドリ100号への道 49号



2000年10月号

付録はスペースワールドハンドブック。任天堂のイベントの見どころを紹介。「質問箱」はリニューアルして、現広報室長の豊田憲さんと秋島光明さんが回答者に（当時は「匿名で」のご出演でした）。インタビューでは、『桃電』シリーズのさくまあきらさんが登場。応募者全員サービスは『シレン2』の描き下ろしイラストテレカ。

続報 GC 11月28日

メダロットBRAVE

発売元	ナツメ	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	メモリーカード	3ブロック以上
ジャンル	アクションRPG		

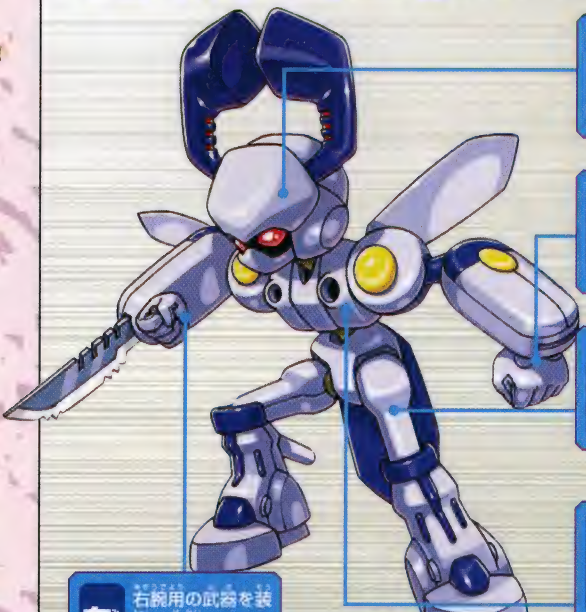
パーツを集めてカスタマイズするロボットバトル

『メダロット』シリーズの最新作となる『BRAVE』は、本格的な3Dロボットアクションに。約200種類のパーツと、メダロットの頭脳にあたるメダルを組み合わせながらカスタマイズしていき、広大なステージを探索&バトルしていくのだ。



←ロボトルラリーに参加することになった主人公イッキ

カスタムできるパーツはロボトルに勝利するともらえる



頭部 メダロットの機能が集約。破壊されると機能が停止し動けなくなる

左腕 左腕用の武器を装着。破壊されると左腕での攻撃が不能になる

脚部 スピード、得意なエリアなどが変化。破壊されると移動が遅くなる

メダル メダロットの頭脳にあたる部分。ゲーム中には12種類のメダルが登場

右腕 右腕用の武器を装着。破壊されると右腕での攻撃が不能になる

4種類のパーツとメダルでメダロットが完成！

メダロットは骨組みに4種類のパーツと、メダルを組み合わせることで完成する。主人公イッキが参加することになった「ロボトルラリー」では、相手のメダロットと戦うロボトルで勝利を収めると、対戦した相手のパーツの一部が手に入る。これらを集めることでさまざまな組み合わせのカスタマイズができるのだ。

パーツにもそれぞれ特徴があり、トルトルランド内を探索するアトラクションステージでは、地形を利用したしかけがいっぱい。中には決められたパーツを装着していないと、進めない場合もある。そのステージの構成、そしてロボトルでの作戦なども考えながら、カスタマイズしていくことが重要になるぞ！



相手のメダロットのパーツを入手！



←相手のメダロットの頭パーツを破壊すれば勝利となる。その後パーツが手に入るのだ

交換したパーツはフィールド上やロボトルで効果を発揮

パーツは約200種類登場し、メダルとの組み合わせで200万通りのカスタマイズが楽しめる。左右の腕に付けられる武器のパーツで、近距離、遠距離といった攻撃のバリエーションは変化し、脚部のパーツの変更で移動スピードだけでなく実際に歩けるエリアも変化する。



川の移動も可能に

←初期装備だと沈んでしまう水辺も専用の脚部を使えば渡れるように



←探索前にパーツをカスタマイズ

短距離戦が得意に



➡遠距離攻撃が得意なメタビーを、パーツで近距離型にすることも可能

GBA『メダロット』シリーズとの連動で新パーツを入手できる

現在発売されているGBA『メダロット』シリーズ、3タイトルともに連動しており、通常では手に入らない新たなパーツが入手できるようだ。『メダロットBRAVE』の発売まで、GBA版で楽しんでおくのもアリだろう。



↑モード選択画面でGBAと連動できるモードを確認

ニンドリ100号への道 50号



2000年11月号

ゲームキューブとGBアドバンスの2大新ハードが発表されたスペースワールドを大特集。リアルなGC版『ゼルダ』の発表をお祝いして、応募者全員サービスでは記念のテレカを。一方、N64版『マザー3』の開発中止という悲しいお知らせも。デス仙人のページも「N64教室」から現在の「教えてあ・げ・る♥」にリニューアルした。

応募者全員プレゼントは、絵はがきにもなる『ゼルダ』の卓上カレンダー2001。特集記事では、ゲームキューブの解説をゲームアナリストの平林さんにお願いし、新ハードの魅力をさぐった。また、『風来のシレン2』のインタビューでは、中村光一さんらが再度登場。また、高知県の橋本知事が『ゼルダ』ファンであることが判明。

続報 GC 11月27日 R:レーシング エヴォリューション

発売元	ナムコ	プレイ人数	未定
価格	6800円	メモリーカード	未定
ジャンル	レーシング		

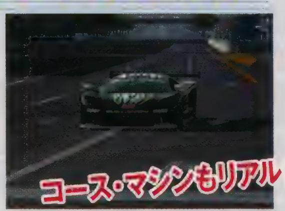
R:RACING EVOLUTION

ドライバー同士による駆け引きをリアルに再現

マシン質感や挙動、コースのディテールなど、リアリティを極限まで追求したレースゲーム。写実的なグラフィックはもちろん、ライバルにプレッシャーをかけたり、無線通信で相手の感情を読み取れたりと、レーシングドライバーの「心理戦」による駆け引きも再現しているのだ。



➡実在の有名サーキットから架空のコースまで、レースの舞台も様々



⬆マシンに映りこむ日光などもこだわりを持って再現している

「プレッシャーメーター」で相手のミスを誘え

ライバルとの距離差を縮めることで、相手にプレッシャーを与えられる。プレッシャーをかけ続けることで、相手のドライビングのミスを誘い、チャンスを作り出せるのだ。



⬅相手の後ろについてプレッシャーを与え続けろ!

これが「プレッシャメーター」だ!



⬆メーターが一杯になれば相手はミスをする

監督のアドバイスが聞ける「無線通信システム」

ライバルたちや監督の声を無線で聞くことができるシステム。相手の心理状態や的確な走り方のアドバイスなど、ドライビングに役立つ情報をリアルタイムで得ることができるのだ。

チーム監督
ステファン・ガルニエ



➡「レーシングライフ」モードの主人公、速水レナの所属チームの監督。的確なアドバイスを送る



⬆無線の内容はときには冷静、ときには感情的。レース場での人間同士のやりとりを再現している

続報 GC 11月7日 レッスルマニアXIX

発売元	ユークス	プレイ人数	1～4人用
価格	6800円	メモリーカード	8ブロック
ジャンル	プロレス		

WRESTLEMANIA XIX

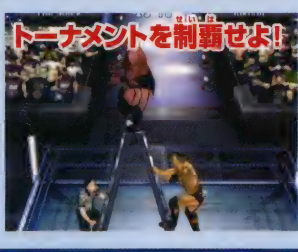
なんでもアリの過激プロレスを再現!

アメリカ最大のプロレス団体「WWE」に所属する40人以上のスーパースター（レスラー）たちが登場する「レッスルマニア」シリーズ最新作。通常の試合が楽しめるエキシビジョンマッチのほか、ピンスの野望を打ち砕くストーリー「リベンジ」や、顔や体型、登場シーンまでも設定できるこだわりのエディットなど、様々なモードが充実しているぞ。

KING of the RING



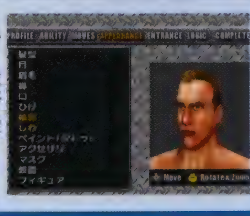
⬅スーパースターたちによるトーナメント戦モード

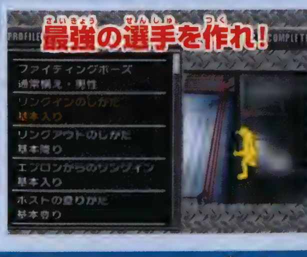


⬅ハシゴを登ってベルトを目指すラダーマッチなどのルールが

CREATE A SUPERSTAR

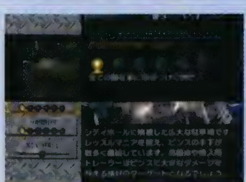
➡好みの選手を作れるモード。顔や体はもちろん…





⬅細かい動きや技、アピールの仕方まで自由自在に設定できる

REVENGE



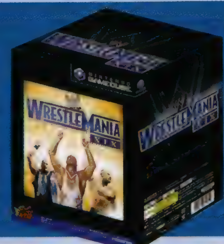
⬅悪徳オーナーの野望を砕くためミッションに挑戦!



⬅ビルの屋上など通常のリングとは異なるステージが舞台

特典つきプレミアムBOXも発売!

通常版のほか、WWE公認のスペシャル特典を同梱したプレミアムBOXも発売されるぞ。ストーンコールドマグカップ＆コースターセット、WWEファスナートップに加え、各選手の技表も封入。数量限定生産で値段は8800円（税別）。



初公開 GBA 12月5日

ガチャステ！ ダイナデバイス2 フェニックス／ドラゴン

発売元	ロケットカンパニー	プレイ人数	1～2人用
価格	各4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクション		

ガチャステ！ ダイナデバイス2 DINO DEVICE

ガチャガチャ型マシンから生まれるモンスターを使ってアクションバトル

「ガチャステ」と呼ばれるガチャガチャ型のマシンから登場するモンスター、「ダイナ」を使ったバトルで最強を目指すゲーム。シミュレーション要素の強かった前作と比べ、バトルもスリリングなアクションへと進化。「フェニックス」と「ドラゴン」の2バージョンが同時発売され、それぞれダイナやその装備パーツである「デバイス」の入手確率などが異なるぞ。

ウデと戦略でバトルに勝ちぬけ！

バトルはフィールドの左右で向かい合って戦う形式で行われる。当たりづらいが威力の高い近距離攻撃、射程が長い遠距離攻撃などを使い分けつつ戦おう。ダイナには属性や得意な地形などがあるので、アクションの腕前だけでなくデバイスによるカスタマイズの腕も問われるぞ。バトルに勝つと主人公も成長していき、ダイナをさらに強力にカスタマイズできるようになるぞ。

一撃必殺のスペシャルアタック



↑バトル中、時間が経過していくとゲージがどんどん貯まっていき…



➡強力なスペシャルアタック「ボルトオン」が発動！ ダイナによって出せるアタックも違うのだろうか？

最強の「ダイナマスター」をめざせ！





←↑各地の町にいるボスたちと戦っていこう



↑戦略に合わせて戦わせるダイナを選べ！

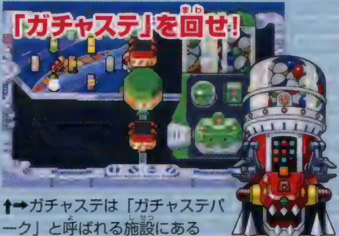
3vs3のタッグバトルも！

ダイナのバトルは基本的には1体1で行われるが、最大で3対3どうしの6体タッグバトルも可能らしいぞ。タッグバトルでは戦闘前の「ダイナチャージ」によるエネルギーの振り分けや、交代のタイミングなどの戦略も重要だ。

「ダイナ」に「デバイス」を装備させて自由自在にカスタマイズ！

ダイナの装備パーツであるデバイスは500種類以上あり、その組み合わせはなんと20億通り以上。戦略にあわせて思い通りのカスタマイズができるぞ。また、ダイナやデバイスを入手できる「ガチャステ」は18種類あり、それぞれ特徴が異なる。攻略法を見つけてコレクションを充実させていこう。

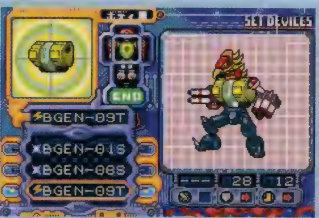
「ガチャステ」を回せ！



↑➡ガチャステは「ガチャステパーク」と呼ばれる施設にある

500種類以上の武器・防具パーツ デバイス

デバイスは全部で500種類以上。ダイナの攻撃方法や能力などをパワーアップさせるためにはかかせないぞ。



←デバイスにもそれぞれ属性があり、有利な相手や地形などが異なる



5つのパーツから成るモンスター型玩具 ダイナ

武器や盾を装備できる腕、機動力に関係する脚部などのパーツに分かれている。火や氷などの属性もあるらしい。



←ガチャステから出てくるカプセル内からダイナが登場！



専用デバイスでダイナをさらに強化！

デバイスには特定のダイナしか装備できない、強力な「専用デバイス」があるらしい。しかし誰でも装備できる代わりに能力が劣る「汎用デバイス」でも、組み合わせ次第で専用デバイスを超える性能を発揮するらしいぞ。

最強の組み合わせを見つけ出せ！



ニンドリ100号への道 52号



2001年1月号

特集記事はスーパーファミコン発売10周年企画。名機の歴史を年代別に振り返った。攻略記事では『パーフェクトダーク』や『罪と罰』の2大シューティングゲームを特集。「質問箱」は新社屋の完成で、京都市東山区にあった旧本社での最後の取材に。ニュースでは、ユリ・ゲラーが任天堂に対して訴訟を起こすなんて記事も。

初公開 GBA 11月21日

パズにん ～うみにんのパズルでにむ～

発売元	メトロ・スリーディジャパン	プレイ人数	1～2人
価格	4800円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アクションパズル		

パズにん ～うみにんのパズルでにむ～

はねて宝石を壊すアクションパズル

1200万年前の宇宙にうかぶ1つの星に、ある日突然、悪の科学者ドクター・インブがやってきて星の生物達をジェム（宝石）のなかに閉じ込めてしまった！　海から生まれた謎の生物「うみにん」は星の平和を取り戻すことができるのか。プレイヤーは上下に跳ね返るうみにんを操作して、画面上の宝石をこわすのだ。制限時間内にすべてこわすことができればクリア。うみにんの他にも、たにこんややまにんといったプレイヤーキャラも登場するぞ。



↑ボスとの戦いでは弱点を突くのがポイントになる



←宝箱には何が入っているのか



←どくろや星の効果も気になるところ





←↑宝石をこわして、中に閉じ込められている星の生物を助け出すのだ



スピードタイプの **たにこん**

動きが早く、使いこなすのが難しいが、高得点を狙いやすい。



バランスタイプの **うみにん**

バランスが取れていて扱いやすい。初心者にオススメのキャラ。



パワータイプの **やまにん**

パワータイプで、やまにんしかこわせないブロックもあるのだ。

続報 GC 10月24日

式神の城 II

発売元	キッズステーション	プレイ人数	1～2人用
価格	6800円	メモリーカード	12ブロック
ジャンル	シューティング		

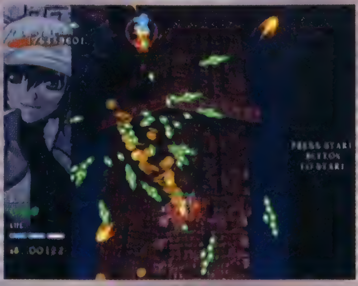
超高難易度のエクストリームに挑め

式神の城 II

難易度にはノーマルの他にもピンチになると自動的にボムが発動するイージーや、敵を倒すと撃ち返し弾をばらまいてくるエクストリームがある。特にエクストリームは難度が大きく上がるので、腕に自信のある人にオススメだ。



↑ボスの攻撃も大幅にパワーアップ！



↑エクストリームでは、油断するとステージ1でもゲームオーバーになってしまう



↑イージーは初心者に最適

続報 GBA 発売中

探偵学園Q ～名探偵はキミだ！～

発売元	コナミ	プレイ人数	1～4人用
価格	4980円	備考	GBA専用通信ケーブル対応
ジャンル	アドベンチャー		



→自分でヒントを集めるアドベンチャー

探偵学園Q 名探偵はキミだ!

4人対戦もできる推理アドベンチャー

本編は自分でヒントを集める「ヒラメキシステム」を採用した推理アドベンチャーだが、それとは別に最大4人対戦可能な推理ゲームモードがある。手持ちの点数が書かれたカードを順番に場に出していき、5回カードを出した時点で得点が1番高いプレイヤーの勝ちとなるのだ。



↑手持ちのカードには色のちがいがあり、それぞれ対応した場所に出していく



↑他のプレイヤーと同じ色のカードを出すと、点数の低いほうが勝ってしまう

ニンドリ100号への道 53号 2001年2月号

20世紀の最後に発行したこの号から表紙のデザイナーが交代。センターページの特集は「保存版N64ソフトパーフェクトカタログ」。インタビュー記事には高橋兄弟に登場していただき、2000年のゲーム業界を振り返ってもらった。一方で64DDのサービス終了のニュースが届き、時代は新ハードへと大きく移行しようとしていた。

ゲームソフトファンクラブ SPECIAL

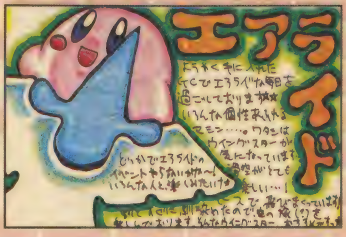
-I want to touch the light the hert I see in your eyes-

●ま、普段も100枚くらい載せてるんですが、いつもと違うとお祭みたいでしょ？100号記念のお祭なのです。（かややん）

●ライブでは「タクト」のゼルダ姿ではしゃいでおりました（笑）。お会いしたみなさん、ありがとうございました！（りふぁ）

100号100連発!!

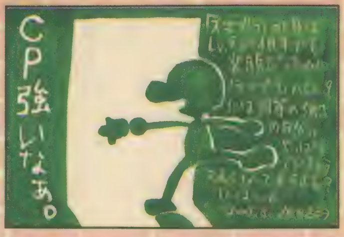
祝・ニンドリ100号！ というわけで、ファンクラブではおハガキを100枚、どど～んと掲載です！ 部の区切りを無くしてひたすら並べてますよ～（部ごとに並べてはありますが）。載せきれないほどたくさんの投稿、いつもありがとうございます。これからもヨロシクね。



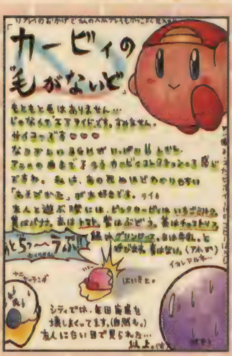
001（神奈川県／うめ吉さん）空の旅ですか！まさにエアライドですね～。風を感じますよね（り）



002（長野県／トビシロセーまさん）ウエっちゃってますか。エアったりシテったりもしますか（笑）（か）



003（福島県／ZENZO→さん）っていうか、非常口なMr.ゲーム&ウォッチ（笑）。ステキだ～（り）



004（愛媛県／蘇芳千鳥さん）うまそうな名前でよんでおりますな～。でも桜餅じゃないのね（り）



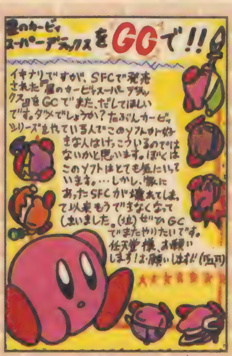
005（大分県／GAAさん）『スパデラ』の「メタナイトの逆襲」再現！それはいいな～（り）



006（埼玉県／国語便覧さん）好きなマシンでその人の性格が分かる占いがあるそうです。ウソです（か）



007（福岡県／夢風彩さん）アドちゃん、リボンちゃん、それにチュチュ…と好みが分かれる？（り）



008（埼玉県／カビ吉さん）『スパデラ』は人気がありますよね！いっぱい入ってお得感が！（り）



009（北海道／よしあんこーるさん）『マリサン』のは持ってますが、カービィのもあるんですね～（り）



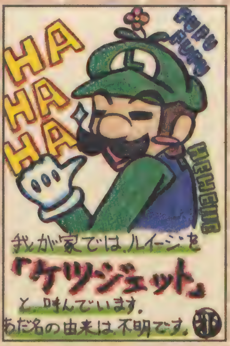
010（千葉県／犬飼鈴助さん）GCでサムス姉さんが脱がないのは、あまりに色っぽくなるから（ウソ）（か）



011（静岡県／黒兎ひざしさん）バトルのリズムとあう曲だと、さらに白熱しそうですよね！（り）



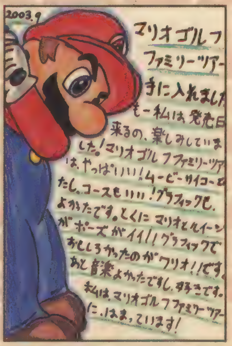
012（大阪府／桃姫ユリさん）某化粧品（マスカラだっけ？）のCM曲が、神殿の曲っぽかったです（り）



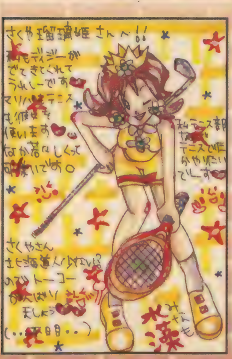
013（栃木県／邪夢さん）木明も何も、横にとんでいく姿がそのまんまじゃないですか～（笑）（り）



014（？県／影ユリさん）オッケーでしょ！その期間がまたマリオへの愛を深めてくれるに違いない（り）



015（大阪府／STARさん）ワリオとワルイージ、オープニングから大活躍で笑えます（か）



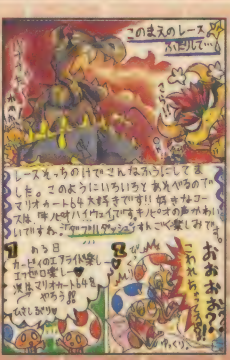
016（北海道／水藻さん）彼女はすっかりレギュラーですね。それも『テニス』のおかげか～（り）



017（岐阜県／ちぃちゃんさん）ニンドリカップにも挑戦してね。かなりムズかしいけど…（か）



018（兵庫県／五島誠一朗さん）『ゴルフ64』で、しかもこのキャラ！意外なトコロを…（り）



019（宮城県／ラナ犬）ああ、バナナって1ヶ所に集めると楽しいですよね（何だそりゃ）（り）



020（埼玉県／一目ゆいまさん）左上のキノピオ、キノコが帽子になってる（笑）。クリボーの髪もイカス（か）



021（埼玉県／ミクニキューさん）まさに「あつまれ！」なゲームで…みんなでやるべし！（り）

●もし、『スマデラ』の続編がまた出たら、サムスをパワードスーツなしバージョンにしてほしい！だから、1度でもイイから生身で思いっきりアバれてほしいと思います（笑）。（神奈川県／マグマさん）

あ！そしたらスクリューアタックやボムも出せないじゃん！う～む…。でも、サムスだけ完全武装（？）願ってる人は多そうです～。「素手でバトル！」みたいなモードがあったらいけるかな？（り）

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね

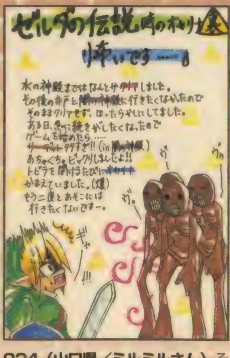
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）

●私的「風のタクト」プレイ方法…？ ダンジョンでは私の弟がチンクル&ボス戦やってます。それ以外は私がやりまーす。今は、自分でボス戦やりますが、弟はチンクルやりたがるんですヨ…。ちなみにまだクリアしてません。あう〜…。（兵庫県／恵梨月さん）

優秀なチンクルがいてうらやましい限り。ふたりの緑の勇者で、無事に世界の平和をとりもどしてくだされ！ クルリンパ〜。（り）


022（神奈川県／海猫みゆうさん）『オカリナ』で衝撃と感動を味わった人は多いでしょうね〜（り）

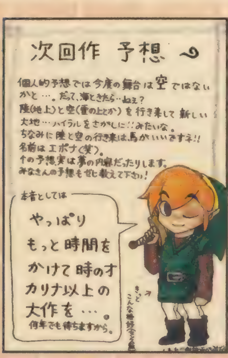

023（神奈川県／ホズみぃさん）そうそう、ダメな人はダメですよねぇ、あそこ。あの声が…（り）


024（山口県／ミルミルさん）そうそう、リーデッドの見た目と「キャー！」って声がもう…（か）


025（北海道／MANAMIさん）そうなるほど。チンクルのマップをそんなに見たことなかったなぁ（り）


026（静岡県／MATOさん）竜の島はギター演奏がぴったりでしょう！もちろん伴奏！（り）


027（秋田県／大ふく丸さん）『夢をみる島』も人気がありますよね！リメイクも出てるし…（り）


028（千葉県／熊猫つなぐさん）『オカリナ』の時は、待つのも楽しかったんですよね〜（右へ）（り）

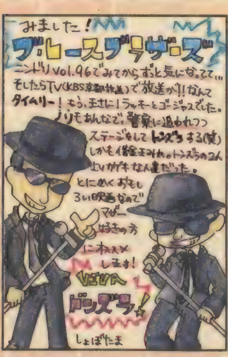

029（愛知県／ヨッシーマントさん）でも、早く遊びたい人もいるわけだし、難しいとこかな？（り）


030（千葉県／えごろまかさん）だから〜換算しちゃダメですってば〜。ってか、高ッ！（り）


031（北海道／旭奈緒さん）ファミコン版もプレイしたのかな？ にしてもカラーヒヨコとは（笑）（か）


032（東京都／おれんじ卵さん）IQが高いのにブレインショックにかからないジェフ。鉄の脳!?（り）


033（千葉県／とたのりこさん）そういえば新聞屋さんも怪しいよね。情報が早すぎる…（違います）（か）


034（京都府／しょぼたまさん）見たい人は、レンタルビデオ屋にあると思うので探してみよう（か）


035（京都府／葉苺うららさん）おともだちはポーラだけですもんね〜。サル、いるのに…（苦笑）（り）


036（熊本県／ボイさん）個人的にはニールセンじいちゃんが意外にも出番があって嬉しかったり（り）


037（大阪府／raiさん）スゲェ…。自分はこの前、やっとドリフトで曲がれるようになりました（遅）（か）


038（千葉県／ティーダムさん）「何かと話題のジェームズ」って、髪型の話？…そうじゃないか（り）


039（新潟県／石ころぼうしさん）芦田さんは『バイファム』『ワタル』とかが有名。葦プロといえばJ9（か）


040（愛知県／安堵流布さん）ゴローの目が！目が〜！てかんじですかね（笑）（り）


041（東京都／こりんさん）ホントですか？GBAキャラも出るとしたら、やってくれますね〜（り）


042（神奈川県／聖神将ルセアさん）CDには「愛と勇気の物語〜」なんて歌詞も入ってて笑えます〜（り）

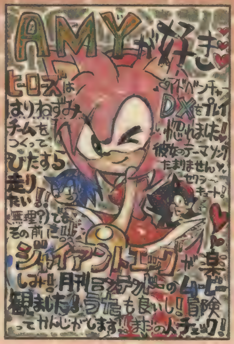

043（愛知県／桐須野スウさん）パントもルイーズもおっとりしてるから、娘の性格は意外（笑）（り）


044（和歌山県／パンさん）保存食袋のこととか、意外な面のわかる支援が笑えるんですよね（り）


045（滋賀県／風世りょうさん）フィンとラケシス。このカップリングはメジャーでしょう！（り）

お便りのあて先は イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね 〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係 まで（どこの部宛てかも書いてね）













046（静岡県／さとこさん）テイルス8歳っスか…確かに舌たらずだけど…。みんな若〜い！（り）

047（静岡県／ごった煮さん）CD聴いてくれた？ くっくどぅるどぅ〜はニワトリの米国鳴きなのです（か）

048（京都府／楠チェリーさん）チャオの名前、300以上…まさか、調べてるんですか〜!?（り）

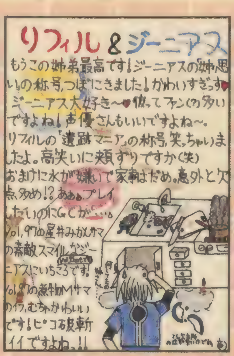
049（東京都／ハヤさん）エンブレムもミッションもムズいけど、ゲーム入手というごほうびが…（か）

050（茨城県／泉さん）額がステキー。意外な変化をしたりして、楽しいですね〜（り）

051（熊本県／ねこクラゲさん）11月の新作までに、PSO未経験者にいっぱいアピールしようぜ（か）





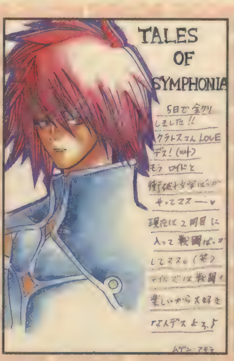


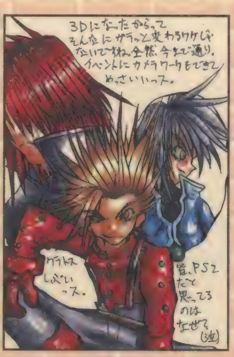
052（広島県／サングラスさん）自分もマップで迷いまくり。北は上とは限らなかったんだ〜って（り）

053（東京都／マリアンさん）サンドイッチに野菜くらいはさんでくれよ！って感じです（泣）（り）

054（大阪府／竜虎さん）料理がヘタというより、料理とは言えない物を出しそう。冷奴とか（り）







055（愛知県／ヒノ嵐さん）彼の回復には助けられました。…回復してあげてください！（笑）（り）

056（大阪府／夢幻アキラさん）戦闘はアクション性があっていいですね〜。自分、ヘタだけど（り）

057（千葉県／畑さん）なにげに料理がうまい3人ですな。戦闘後の肉鍋にはお世話になりました（か）







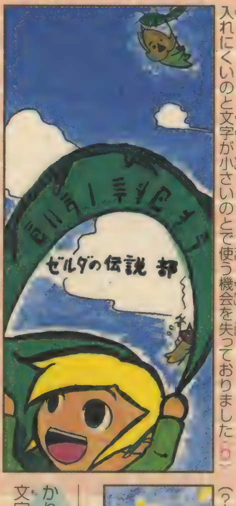
058（神奈川県／秋雨コウさん）ジーニアスは人気がありますね〜。けん玉が決め手!?

059（千葉県／酢酸さん）ぐっすり寝てるところを、鼻はつまめませんでした…（笑）

060（宮城県／ほげさん）クライマックスには感動シーンめじろ押しなのにこの服装とは（笑）（か）

カンバンギャラリー

各部のカンバン宛てに送られてきたものの中から、使う機会のなかったものや変わりダネの紹介をします。カンバンのサイズがよくわからない、という人は、右のカンバンを参考にしてくださいね〜（り）

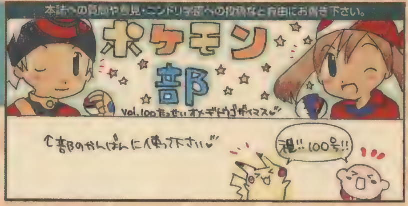


（大阪府／マゼンダさん）青空を舞うリンクがすてき。でも、サイズ的に入れにくいのと文字が小さいのとで使う機会を失っておりました（り）



（福岡県／ミナコさん）実際はボトルキャップではなく、キーチェーン（?）でしたねぇ。手に入りましたか？（?）

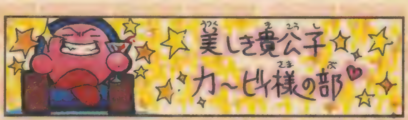
―カンバンは縦長でもオッケーです（狙い目？）。何の部かわかりやすいように文字をしっかり入れてください。小さい書き文字が入ってると読めなくなっちゃうので気をつけてね。（?）



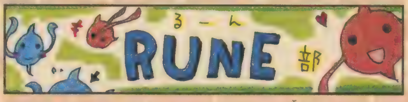
（静岡県／おーしゃんぶるーさん）100号オメデトウカンバンなので、今回掲載しておかないと（笑）。アンケートハガキで送ってくれたものをそのまま載せてみました。こうやって上下に分けてくれれば、カンバンが2つ作れます（り）



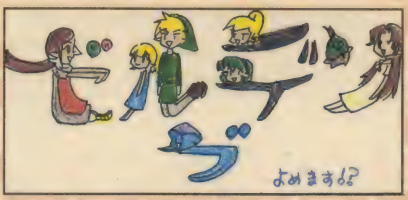
（埼玉県／にのよんさん）ぴ、ぴんくぼぉる（笑）！？もちろん、言わずと知れたカービィでございます（り）



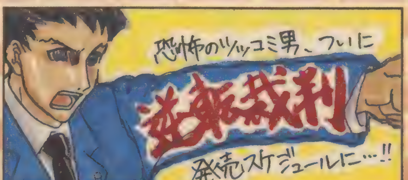
（神奈川県／刻樹勇騎さん）「カービィ部」とは、「美しき貴公子カービィ様の部」の略だったみたいです（笑）（り）



（兵庫県／銀朱しいあさん）イレギュラーの部では、『RUNE』のカンバンが多く寄せられました（り）



（岐阜県／菜々みつばさん）人文字!?「ゼルデンブ」と書かれております。ルト姫辛そう…（り）



（東京都／霧雨雫さん）これはカンバン宛てでよかったのかな？次はカプコン部でぜひお願いします〜

●もう「シンフォニア」サイコー！そしてジーニアスかわいい！このゲームは深いですね。平和…世界再生とは一体何なのか。色々と考えさせられます。そして、ロイドとコレットの恋の行方など…。受験生のため、親に内緒で買ったこのゲーム、意地でもやってみせますです！（大阪府／雨宮キザシさん）先が気になっちゃうと止まらないんですよね。その調子で受験勉強も頑張ってくだされ〜。（り）

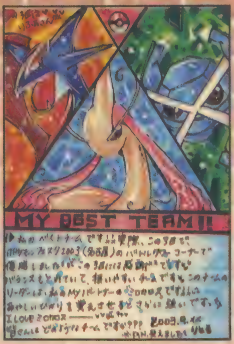
投稿のオキテ(1) イラストはハガキ、もしくはハガキと同じ大きさに切った紙（タテ15cm×ヨコ10cm）に描いてね。多少大きさが違っても比率が正しければOKです。イラストはカラーでもモノクロでも可ですが、カラーの場合は色の濃淡に注意！（印刷に出ない場合があります）。イラストの裏には、必ず都道府県とペンネームを書いておいてね。一度にたくさん投稿する人は、封筒にまとめて入れれば切手代が浮きますよ。（77ページにつづく）

●そういえば、ファルコって「元宇宙暴走族の族長という噂」があって、あくまで噂なんですよね？ なのに、なんでみんな「元族長」って決めつけたように言ってるんでしょうか？ 追伸、族長といえば、私が高校生の時の友達に、「彼氏が族長」っていう子がいました。（愛知県／菖蒲さん）

宇宙暴走族の名前が「フリー・アズ・ア・バード」であることまで決まっているからじゃないかな？（り）



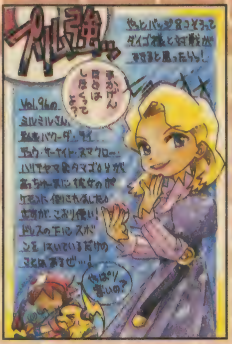
061（千葉県／蕗さん）初代のポケモンも使えるようになりますしね！ リザードンも可能だ～（り）



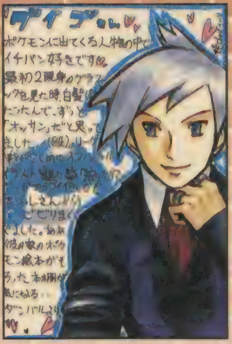
062（愛知県／猫ノ姫りとるさん）す、すごい～。自分はバランスわるわるチームで頑張ってます…（り）



063(埼玉県／あんみつ姫さん)私やっとポケモン始めました。今序盤の虫ポケたちとバトルってます(か)



064（徳島市／みるくるみさん）氷使いって、やっぱり強いんですよねえ…。さむいよー（り）



065（広島県／石藤羽琉乃さん）オッサンとは思わなかったけど、イメージと違って驚きました（り）



066（東京都／クラモネさん）ピッタリ！ 隠れたところでいろんなつながりが…どきどき（り）



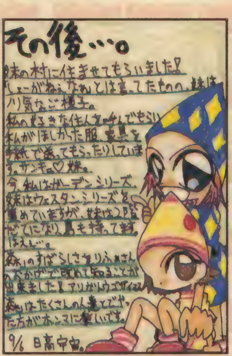
067（静岡県／柊ろつきさん）名前や形はくだものが元になってるところも楽しいですよね（り）



068（東京都／師走さん）こ、こわがりなグラードン？ 確かにそれはCMではちょっとな～（り）



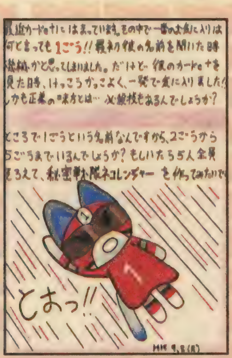
069（北海道／さくや瑠璃姫さん）リーダーを2コ使った対戦もできますね～(そんなソフトないけど)(り)



070（三重県／日高宇宙さん）妹さんと同じ村での生活を始められたようで、よかったよかった（り）



071（大阪府／遊楽星さん）もうすぐ次も出るよね。かややんとりふぁは箱を山分けです（笑）（り）



072(埼玉県／ポピーさん)3号まで いるみたい。ぜひ集めて「サンレンジャー」を作ってください(か)

文章投稿コーナー

「ゲームソフトファンクラブ」では、文章投稿も受け付けています（長文は「ゲームの通信簿」へ）。気軽に投稿してくださいね。

●最近ゲームのサントラCDに凝っていますが、実際にサントラCDを置いてる店は少なく、ほしい物が手に入りません。店員さんに聞くのも恥ずかしいし…。『F-ZERO GX』もCD化希望！

（埼玉県／雄嶋銀乃輔さん）

●『時のオカリナ』のリアレンジアルバムCD、もうどこにも売ってませーん。うわあぁあん。誰か売ってる場所知ってる方、教えてください。外国でも行きまス。

（？県／リンクもどきさん）

──CDは、廃盤になっていなければ、取り寄せることができるはず。聞くのが恥ずかしければ、紙に書いて「これお願いします」と差し出しちゃいましょう。また、アニメグッズのショップには案外残ってたりするようです。『ゼルダ』のリアレンジアルバムは確かに見かけないなあ、う～ん…。（り）

●なんで!? 『TOS』のパッケージは、なんでロイド、コレット、クラトスなの!? ロイドとコレットはわかるけど…。ジーニアスじゃダメなの？

（愛知県／フィシェさん）

──仲良し3人組（？）がよかった…ってとこかな（笑）？（り）

●『どうぶつの森e+』を購入したきっかけのひとつに、イベントの「流星群の日」がありました。なのにファンクラブを見てもあんまり話題がなくてちょっと寂しかったり…。音楽がちょっとかわいすぎてイメージと違いましたが、星が流れる場所とタイミングを見計らってアミで捕まえようとしたり（笑）、私なりに楽しみました。お盆のころはちょうどペルセウス座流星群の見られるころ。私が高校生の時、自由研究で流星群の記録をするという中学生のいとこと一緒に家の屋根の上で夜空を見上げていたことがありました。そんなことを思い返しているうちに、イベントは終了。だいすきな『どうぶつの森』で、流れ星が見られるのはとてもうれしかった出来事でした。

（山形県／未徒記さん）

──『森』の情景が昔の思い出を思い起こさせてくれるのって、いいですね──（り）

●マリオにはピーチ、ルイージにはデイジーがいますけど、ワリオやワルイージには相手がいるんですか？

（愛知県／フィシェさん）

──『ワリオ』シリーズには女性キャラもいろいろ出てきたけど…、どうかな？（り）



073（山口県／藤岡友香さん）Bボタン連打カウントいいよね。めざせ、スクワット名人!?（り）



074（滋賀県／羽緒アルジさん）情熱的な島の住民ですね。南国の貴公子…。カンパイ！（り）



075（静岡県／静香さん）『森』に登場した家具の専門店がある！ …という夢をみました（笑）（り）



076（富山県／するめ銀助さん）声変わりしたところっていうのは想像つきませんね～



077（東京都／ウラランさん）じゃあ、「クラブニンテンドー」の景品で…なんて（笑）（り）



078(東京都／鳥居麗介さん)急に『プライム』はストレス溜まってツラいかも？ 雰囲気はいいんだけどね(か)

お便りのあて先は　イラストや文章の投稿はハガキか封書で、右のあて先まで送ってね
〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「ゲームソフトファンクラブ」係まで（どこの部宛てかも書いてね）



079（千葉県／紅蓮さん）京都弁のジン、すてき～。さりげないネタがいいですよねえ（り）



080（千葉県／柚子さん）サントラがあると、もっとゆっくり曲をきけるんでしょうね～…（り）



081（北海道／ジュノさん）ふっふっふ、実は最初、混乱していましたよ（苦笑）（り）



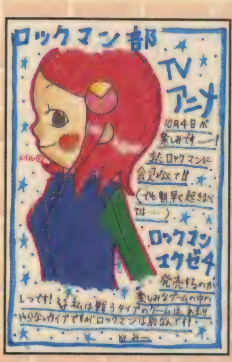
082（和歌山県／早乙女らいむさん）お誕生日おめでとうございます。イワン議を満喫してください～（り）



083（群馬県／桜塁きらりさん）出るはずじゃなかったんですかねえ？GCでRPG。ねえ？（笑）（り）



084（岡山県／魔神太樺さん）けっこう頭を使う作品だけどSLOWの「あと一発！」感が気持ちいい（か）



085（埼玉県／みーさん）『ロックマン』も、いろんなシリーズが出てアニメにもなってすごいな～（り）



086（石川県／天然裕子改め三軒茶屋真裕さん）まさか過去のお話とは！真宵ちゃんに出番は…あるかな～？（り）



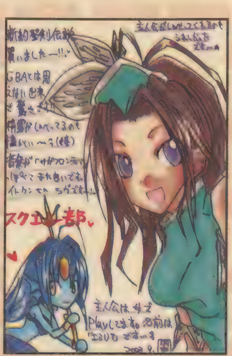
087（千葉県／刻旅さん）あのラストだと、『バイオ4』に出る可能性あるけど、役柄は悲しいかも…（か）



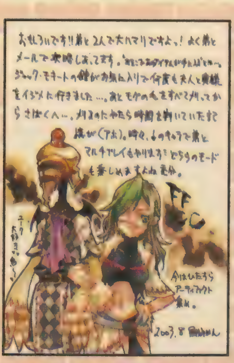
088（神奈川県／レーカポンさん）彼の日記が気になって、何回も家に入り直した人、手挙げて（はーい）（か）



089（東京都／黒乃須さん）アミーゴのチャンスを作ってくれるのってウレシイですよね～（り）



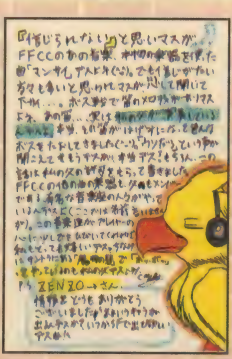
090（埼玉県／翡月翠さん）サブイベントやってます？どの人がどこにいるのか忘れません？（か）



091（愛知県／星井みかんさん）あの館、できればコックさんの作った料理を食べたくない？（か）



092（山梨県／花月さん）協力プレイで仲良しに！いいことです～。ケンカも楽しいけどね（り）



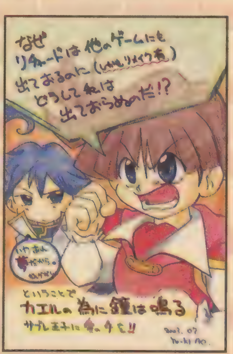
093（千葉県／コスモスさん）父の笛の音を聞きながら挑むボス戦。…ひゃ～すてき～（ウットリ）（り）



094（千葉県／えごろまかさん）海のキャラたちだから、スタフィーはヒトデだと思ったさ～（り）



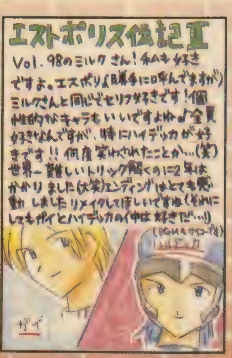
095（大阪府／苦味男さん）たまたまだけど、右のイラストとつながってて楽しいです（笑）（り）



096（岐阜県／蒼碧ユウキさん）個人的にはリチャード視点の「カエル」をやってみたいと思ったり（り）



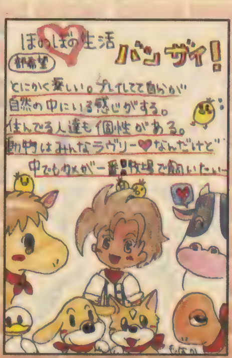
097（静岡県／かし子さん）一番偉い菊五郎さん、なぜかはゲームを遊べば分かります。うん（か）



098（兵庫県／おドジさん）デッカいいよね（笑）。『エスト』の音楽はすごくいいです、ホント（り）



099（福岡県／りかさまさん）『パネポン』は反響が多い！SFC版のキャラの方が人気ありますね（り）



100（千葉県／最中さん）動物に名前をつけるのが、また悩ましい楽しみなんですよね（か）

FUNK LOVE!!

とことんまでにイカス愛を叫ぶ投稿、募集します！

ダジャレだけど（笑）。好きなキャラへ、好きなゲームへ、好きなクリエーターへ。ひたすら愛を叫べ！というわけで102号あたりで「愛をさけ部」を特設します。ぜひ投稿をよろしくね。11月が誕生日の宮本茂さんへのラブコールも可（笑）！

〆切り情報

Vol.102(11/6発売)→**10月17日必着**

Vol.103(11/21発売)→**11月4日必着**

●ぶっちゃけ…、『ゼルダの伝説』シリーズ持ってないんですよ。『風のタクト』は安く売ってるけど、買うタイミングがなくて…。（神奈川県／マーブルチョコさん）『風のタクト』は、ぜひやりましょう！でないとサオヘンから往復ビンタがとんできますよ～（笑）。「今」やることに、意味がある、と…。次号はビッグバンドライブのDVDが付くから、これをいい機会だと思って！（り）

投稿のオキテ(2) 各部の看板を投稿するときは、なるべくヨコ長、タテ長なサイズだと助かります。たとえばアンケートハガキの「自由にお書きください」欄で言うと、上下2分の1に区切ったくらいとか。あ、アンケートハガキで看板を描いてくれるのもOKですよ。あと、大きさは実際に各部で使用しているサイズより大きく描いてくれたほうが嬉しいです。たとえば2倍とか。ま、サイズも大きさもあくまで目安ですので、ハイ。

マッスル、みずから体をはって100号のために戦う!!

なんでもありのごった煮ページ マッスルの闇鍋



★マッスル・イガリン
1734ページもある広技苑が終わったと思ったら、そのまま本誌100号の校了へ。殺す気か!!



★カズヤ
ビッグバンドライブでは下働きでてんてこまい。券のもぎりをやってたけど、気づいた人いる？

祝・ニンドリ100号！　これを記念し、闇鍋でも記念の特別企画!!　マッスルが餃子100個に挑戦だ～!!

100号記念企画！ マッスル、餃子100個に挑戦!!

マッスルチャレンジ

マッスル（以下マ）　今号は記念すべき100号！　そこで今回は、ワシみずから餃子100個に挑戦するぞ！

カズヤ（以下カ）　100号だから100個って、そのまんまの企画ッスね。

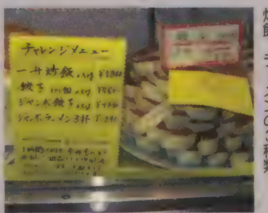
マ　舞台は飯田橋駅西口から徒歩1分、大食いチャレンジの老舗として有名な中華料理店「神楽坂飯店」だ。

カ　あの…100個で総重量2.5キロって、本当に食えるんスか？

マ　じつを言うとな…ここは他にも1升チャーハンやジャンボラーメン3杯もあるのだが、この2つはすでに数年前に成功しとる。このとき書いた成功者名簿を見たテレビ局から声がかかり、女子プロレスラーの神取忍とこの店で大食い対決する、という番組に出たこともあるんじゃ。マジで。

カ　筋金入りじゃないスか!!

マ　餃子100個に成功すれば、神楽坂飯店完全制覇じゃ！　さあ、行くぞ!!



←チャレンジメニューは餃子、炒飯、ラーメンの3種類


まとめてドカンと百個登場！
↑餃子100個を1時間以内に完食すれば、料金タダのうえ粗品がもらえる。失敗すると9600円だ。1人前5個なので、100個で20人前ということに…



←餃子は皮が厚めの本格派。うまいがボリュームがあるぞ、こりゃ



←かなり食った気がするが、まだ山盛り。予想外の多さだ



←さすがに苦しくなってくる。ベルトを緩めるが、効果は?

カ　ダメだったッスね…。

マ　こんなはずでは…。やはり30歳の胃袋は20代のときとは違うのか…。ワシは餃子を甘く見すぎていた。麺類やごはんと違って、餃子はちゃんとかまないと飲み込めん。満腹状態で物をかむ、というのがあんなに苦しいとは思わなんだ。今後の課題だな…。

カ　今後って、まだやるんスか!?

マ　このままでは終われん…きちんと大食いリハビリしてから、また挑戦だ!!



←残りの餃子を数え始めるマッスル。数えたって減らんだろ



↑最後は完全に箸が止まり、30個残して完敗



←餃子代を経費で落とそうとするが拒否される。自腹かよ!!

街角マッスル

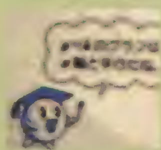
教材にもあのキャラが？

マ　写真の撮れる携帯電話が普及したおかげで、けっこう投稿の多いこのコーナー。便利な時代になったのう。

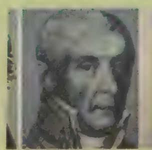
カ　今回は任天堂キャラ？特集！　え？あんなキャラがこんな場所に…。

マ　教科書って、よく読むとネタ満載なんだよな。携帯の画像だけでなく、普通の写真も大歓迎なんで、みんなもガンガン送ってくれ！

カービィ？


↑数学のワークにカービィらしき生き物が…！（キメラさん）

ガノンドロフ？


↑教科書にガノンドロフ？　本名はボルタさん（司馬ショウさん）

トライフォース？



↑横浜で発見！　地下に神殿が隠されている…かも（織部修さん）

そのまんま


↑喫茶店のライターに、某ゴリラの名が（KOKORONさん）

ハミダシニンドリ
最近メールでの投稿で、自分の名前を書き忘れている人が多い。ペンネームでもかまわないので、必ず書いてくれ！　あと、住所と本名がないとプレゼントは当てられないぞ!!

100号記念！ ちょっと大きめでペット大集合!!

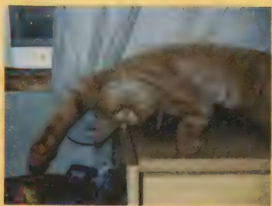
マッスルペット自慢

マ　100号記念ということで、普段より1.5倍大きなスペースでお届けします！

カ　あれ、このトラ吉くんは…？

マ　そう、前号の「マッスルに訊け！」で相談されたトラ吉くんだ！　カワイイ!!

トラ吉くん



↑この写真がトラ吉です。七夕の日に拾いました。いつも寝相がすごいです（笑）（はちにゃさん）

子猫のマリラ



↑Vol.96で掲載された子猫のジェドに友達ができました♪　向かって左がマリラです（葉月きのさん）

エミちゃんのウサギ



↑「牧場物語」記事内の日記でおなじみ、エミちゃんが飼っているウサちゃん。イタズラ好きだが、だっこは嫌いとか

プードルのアンリ



↑プードルはフランス原産、しかも'02年生まれなので、サッカーフランス代表のアンリ選手から命名（立本さん）

天然ヤモリくん



↑夏になると窓に食事にやってくる天然ヤモリ君（杉灰二朗さん）

コロちゃん



↑携帯に興味津々なコロ。趣味は一人旅です（あけ王さん）

学校のネコ



↑学校に迷いこみ、今ではみんなのペットになってます（F-零さん）

ジュディ（20歳）



↑雑種のシャム猫。僕より年上で20年間生きてます（川瀬昇さん）

7キロのネコ



↑重くて持てないんで、散歩はやめに（ピーチ姫のストーカーさん）

チンチラのドン



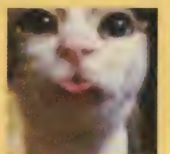
↑手を広げたぐらいの大きさでメッチャかわいいです（？さん）

モコちゃん



↑暑いせいかぐったりしてます…かわいいけど（咲雨羅葉さん）

ネコのもも



↑得意技はえさが欲しい時に異常に甘えること（名もなき妖精さん）

保護したスズメ



↑雨の日に保護。人なつっこくてかわいいですよ（秋瀬胡桃さん）

マッスルのゴシップストーン

トサキント声優問題でまたも真っ二つ！

マ　さて、前号で出たウワサ「『スマブラDX』のトサキントの声は林原めぐみさんだと思う」の真相だが…。

カ　さっそくお便りが来たッス！

●トサキントの声優は林原めぐみさんです。アニメではトサキント、ムサシ、フシギダネ、ピジョンを演じておられました。これらのキャラを全て同じ方が演じられてるなんて驚きました。（マスターゼニガメさん）

●自称歩く声優名鑑である私が調査した結果…トサキントの声優さんは林原めぐみさんではなく、「ピカチュウ」こと大谷育江さんです！（Ellenさん）

カ　また意見が割れたーー！　というわけで、追加情報を待ってます！

マ　声優さん以外のウワサもあるぞ。

●『ルイージマンション』のオリバーラボの像は日本製とか（リンク？さん）

カ　このウワサの情報もお願い！

マッスルダイエット

餃子70個分はやせたい

カ　大食い企画の横にダイエット企画があるのって、変じゃないスか？

マ　バカモン！　食った分減らさないと、太る一方だろうが!!

カ　じゃあ大食いやめれば…。

マ　それを言っちゃあオシマイだ。というわけで、大阪府／葉月きのさんからのダイエット法を紹介！

●国立病院でも薦められているダイエット法です。私の友達はこれで10キロ減量しました。2週間指定のメニューを守ると、体内組織で化学反応がおき太りにくくなるそうです。食べる量は重要ではないですが、書かれているメニューは必ず食べてください。

マ　というわけでメニュー表をもらったのだが…正直に言おう。守れる自信はまったくない!!

カ　威張ってどうするんですか！

マ　メニューを見たところ、朝食は必ず「ゆで卵1個、グレープフルーツ1個、コーヒー」になっていて、昼と夜にもちょくちょくこの3つが入っている。きっとこの3つが国立ダイエット法の肝だな。というわけで、毎日このセットを2回は食う、というマッスル式国立ダイエットに挑戦じゃ!!

カ　確か水飲みダイエットのときも、そうやって都合のいい部分だけ取り出して失敗したような…。

マ　そんな大昔のことはもう忘れたわ。というわけで今号からさっそくスタート！　9月28日現在の体重は、92.4キロ。これが1ヵ月後、どうなったかを報告するぞ！　こうご期待!!

投稿のオキテ

マッスルの闇鍋では、以下のコーナーで皆さんのお便りを待ってます！

●マッスルペット自慢
ペットの写真に自慢の文をそえて投稿しよう！　動物の種類は問わないぞ。

●マッスルクッキング
君の考えたオリジナル料理のアイデアやレシピを投稿！　マッスルが作るぞ。

●本当にあった怖いマッスル
あなたの恐怖体験や怪談を募集。ゴーストスポットの紹介も。

●マッスルに訊け！
人生の悩みから、今日のラッキーカラーまで、マッスルが何でも答えます。

●マッスルの東京おのぼりさん紀行
行きそうで行かない東京の観光地を紹介。見たい観光地を書いて送ろう。

●マッスルダイエット
健康診断で太りすぎと判定されたマッスルに、君のダイエット法を送れ！

●マッスルのシブピカ探検隊
話題になってないけどやると面白い、GC、GBAのゲームを大募集！

●マッスルのゴシップストーン
あなたが聞いた、ゲームに関するウワサを送ろう。未確認のネタでもOK。

●街角マッスル
あなたが街角で見た「面白いもの」を写真に撮って送ろう！

〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「マッスルの闇鍋」係まで
（どこのコーナー宛かも書こう！）
FAX:03-3556-3287
e-mail:yaminabe@nindori.com

ハミダシニンドリ　今回の採用者の中から、抽選で1名様にマッスル特製記念品（机の中のもの）をプレゼント！　今号はマリラちゃんの写真を送ってくれた、大阪府の葉月きのさんだ！　おめでとう!!

マッスルアンケート

切手不要!! しめ切りは

11/5 プレゼントは83ページで選ぼう!!

今号のアンケート Enquete

83ページのプレゼントのうち欲しいものの番号とアンケートの答えを書いて送ってください。切手は不用です。**しめ切りは11月5日(消印有効)**、当選者は11月21日発売予定の本誌で発表。

記入上の注意

●1つのマスには数字は1つだけ、マスの中に収まるように書いてください。●筆記用具はHB以上の鉛筆やシャープペン、黒のボールペンを使ってください。●「01」や「001」などの数字は、頭の0も書いてください。●数字を書くときは、1はタテ棒1本のみで、4は上をくっつけずに書いてください。

記入例	
○よい例→	0 1 、4 4
×悪い例→	1 、 44

①あなたの学校(職業)は次のどれですか?
1.小学校 2.中学校 3.高等学校
4.大学 5.専門学校 6.社会人
7.幼稚園 8.主婦 9.その他

②あなたの学年を数字で書いてください。学生以外のかたは0と書いてください。

③あなたの年齢を数字で書いてください。

④あなたの性別を番号で書いてください。
1.男 2.女

⑤本誌以外によく読む雑誌を、右にある表1から3つまで選んでください。その他の場合は雑誌名も書いてください。

⑥あなたが使っているゲーム機、パソコンを、右にある表2から選んでください。

⑦あなたが今後買いたいと思っているゲーム機などを表2から選んでください。

⑧今号でおもしろかった記事を、右にある表3から3つ選んで、おもしろかった順に書いてください。

⑨今号でつまらなかった記事を表3から3つ選んで、つまらなかった順に書いてください。

⑩今後発売予定のゲームの中で期待しているものを、3つ選んで書いてください。番号は、125ページ「発売スケジュール」の各ソフトの右端にあります。

⑪あなたはパソコン(携帯電話をのぞく)でインターネットを使うことができますか? 次の中からあなたに当てはまるものを選んでください。(複数ある場合は一番多く当てはまるものを選んでください。)
1.自分で自由にインターネットが使える。
2.親や兄弟に頼めばインターネットが使える。
3.友達の家に行けばインターネットが使える。
4.学校(職場)に行けばインターネットが使える。
5.パソコンでインターネットを使うことはできない。

⑫あなたは「ドリームキングダム」や「ニンドリ学園」などの読者投稿ページに投稿したこと(採用されたこと)がありますか? 次の中から、あなたに当てはまるものを選んでください。
1.投稿したことがあり、採用されたこともある。
2.投稿したことはあるが、採用されたことはない。
3.投稿したことはないが、興味はあるので投稿してみたいと思っている。
4.投稿したいと思わない。

⑬今号の特別付録「ファンタシースターオンライン サウンドトラックCD」について意見や感想を自由に書いてください。

表1

No.	雑誌名
01	電撃ゲームキューブ
02	ファミ通キューブ+アドバンス
03	ニンテンドーキッズ
04	電撃PlayStation
05	HYPERプレイステーション2
06	ザ・プレイステーション2
07	ファミ通PS2
08	ファミ通Xbox
09	ドリマガ
10	週刊ファミ通
11	Vジャンプ
12	Dengeki GAMES
13	ちゃお
14	なかよし
15	りぼん
16	コミックボンボン
17	コロコロコミック
18	少年ガンガン
19	週刊少年ジャンプ
20	週刊少年サンデー
21	週刊少年マガジン
22	月刊少年エース
23	学年誌(小学1年生〜6年生)
24	選択
25	その他

表2

No.	機種名
01	ゲームボーイアドバンス
02	ゲームボーイアドバンスSP
03	GBA専用通信ケーブル
04	GC-GBAケーブル
05	ゲームボーイ/ゲームボーイポケット/ゲームボーイライト
06	ゲームボーイカラー
07	カードeリーダー/カードeリーダー+
08	ポケモンミニ
09	ニンテンドーゲームキューブ
10	DVD/GAME PLAYER Q
11	ゲームキューブ ゲームボーイプレーヤー
12	ゲームキューブ用モデムアダプタ
13	ゲームキューブ用ブロードバンドアダプタ
14	ニンテンドウ64
15	プレイステーション2
16	プレイステーション/PS One
17	PSX
18	PSP
19	Xbox
20	ワンダースワン/ワンダースワンカラー
21	Windowsマシン
22	マッキントッシュ
23	その他
24	業務用
25	何も持っていない
26	特に買いたくない

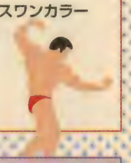


表3

No.	記事名	No.	記事名
1	表紙	23	マッスルアンケート&読者プレゼント
2	PSO極上サントラを味わおう!	24	任天堂の質問箱
3	100号記念ありがとう企画	25	すすめ! 天任家族
4	テイルズ オブ シンフォニア	26	どうぶつの森+村じまんフェスタ
5	牧場物語ワンダフルライフ	27	ポケモンバトル コロシアムへの道
6	メモリーカードシール	28	マリオゴルフ ファミリーツアー
7	ニンドリ学園COLORS	29	天才ビットくん グラモンバトル
8	ゲームの通信簿	30	NARUTO-ナルト-木ノ葉戦記
9	デス仙人の教えてあ・げ・る	31	ボンバーマンWalker
10	ドリームアラウンドザワールド	32	ドリテク鮮果場
11	お宝ゲーム古tion	33	ドリームキングダム
12	ニンドリランキング	34	東京ゲームショウ2003 GC&GBA ニンドリ最速レポート
13	スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団	35	ニンドリスクランブル
14	ジャイアントエッグ〜ビリー・ハッチャーの大冒険〜	36	みすずリンクのNews DREAM
15	バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海	37	ランキング研究所
16	ソニックヒーローズ	38	NEXT 2WEEKS
17	ソニックバトル	39	GC&GBAソフト発売スケジュール
18	ガチャフォース	40	マリオ&ゼルダ ビックバンドライブ 熱狂レポート
19	メダロッドブレイブ	41	特別付録「ファンタシスターオンライン サウンドトラックCD」
20	ガチャステ! ダイナデバイス2 フェニックス/ドラゴン		
21	ゲームソフトファンクラブ		
22	マッスルの闇鍋		

Vol.97号プレゼント当選者

①ニンテンドーゲームキューブ エンジョイプライスパック
長野県/山口史恵

②ゲームボーイアドバンスSP本体
愛知県/鳥居美湖

③ゲームボーイプレーヤー
福島県/加藤聖子

④ブラ・ブラ製作スタッフサイン入り『新約 聖剣伝説』ポスター
埼玉県/藤枝久美子

⑤好きなゲームキューブソフト
東京都/吉川毅

⑥好きなGBアドバンスソフト
神奈川県/武田志帆

⑦『新約 聖剣伝説』サボテン君うちわ
青森県/木村愛
新潟県/中田佑一
京都府/小山博之
鳥取県/仲矢仁美
鹿児島県/上野直己

⑧GBアドバンスソフト『ロックマンエグゼ バトルチップGP』
東京都/中島元気
富山県/村上清生
京都府/城唯純
京都府/田中誠
山口県/林田和夫

⑨ピカチュウぬいぐるみ
宮城県/西條宏美

(敬称略)

穴埋めコラム 和尚の徒然なるままに

「安倍幹事長」。誰もが「あっ」と驚き、そして誰もが(古賀元幹事長や江藤元総務庁長官など小泉首相に批判的な人たちまでも)拍手を送った人事というのは近年珍しいと思います。驚くだけなら、田中真紀子氏の外務大臣などもそうですが、この場合当初から露骨な論功行賞だとか、そもそも閣僚としての力量を疑う声が上がりました。今回の場合、49歳(当選3回)という安倍氏の若さは当然大きな武器ですが、同時に経験不足を心配する声がないわけではありません。過去同じような経歴で幹事長になったのは、安倍氏の祖父の岸信介元首相や、大先輩に当たる福田赳夫元首相以来だといいます。それでも、福田氏が直前まで政調会長を、岸氏にいたっては戦前閣僚(商工相)を務めていたことを考えれば、実力で勝ち取ったというより、首相の抜擢だと言う方が正しいのでしょう。確かに実力は未知数ですが、何か期待を抱かせてくれる幹事長だと思います。

話は変わりますが、最近ハシモさんから貰ったGBAの『Natural Duo』を始めました。内容とは直接関係ありませんが、某社のロゴをGBAの画面で見たときは感慨深いものがありました…。

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

2093

差出有効期限
平成16年7月
18日まで有効

1028790

125

東京都千代田区麹町4-2
第2麹町ビル8階 (株)アンビット
ニンテンドードリーム
Nintendo DREAM 編集部
Vol.100 マッスルアンケート係 行

お名前	フリガナ	ペンネーム	
ご住所	□□□-□□□□		
電話番号		ご希望のプレゼント番号	

「任天堂の質問箱」で、任天堂について知りたいことがあったらお書き下さい。

Nintendo DREAM マッスルアンケート Vol.100

1 □　2 □　3 □□　4 □

5 [□□,□□,□□] その他の場合 ＿＿＿＿

6 [□□,□□,□□,□□,□□,□□]

7 [□□,□□,□□]

8 [□□,□□,□□]　9 [□□,□□,□□]

10 [□□□,□□□,□□□]

11 (1つに○) 1 2 3 4 5

12 (1つに○) 1 2 3 4

13

本誌への質問や意見・ニンドリ学園への投稿など自由にお書き下さい。

創刊100号 ニンドリ ありがとう!!

ニンドリ 読者プレゼント

人気ソフト大放出！

応募の方法 アンケートハガキに希望のプレゼントの番号をご記入の上お送りください。

応募締切 2003年11月5日

当選発表 NintendoDREAM Vol.103（11月21日発売予定）

※アンケートに回答頂いた方の中から抽選で当選者を決定いたします。なお、雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 ニンテンドーゲームキューブ



1名

GBアドバンスなどのソフトもTV画面で遊べるGBプレーヤーがセットになったゲームキューブ本体。希望の色も書いてね。

（提供：ニンテンドードリーム）

2 GBアドバンスSP

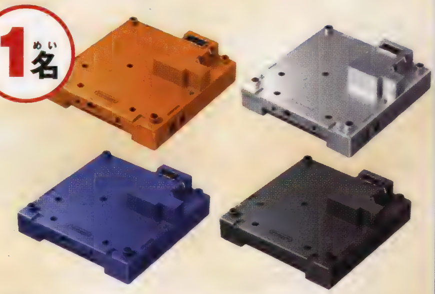


1名

2種類の新色も好評の、フロントライト搭載のGBアドバンスの上級機種。全5色の中から希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

3 ゲームボーイプレーヤー



1名

GC本体に取りつけることで、GBやGBアドバンスのソフトがTV画面で楽しめるGC用周辺機器。希望の色も書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

4 ゲームキューブソフト『カプコン VS SNK EO』



3名

カプコンとSNKの人気キャラが対決する、2002年の7月に発売された対戦格闘ゲーム。メモリーカード59も付属しているのだ。

（提供：カプコン）

5 GBアドバンスソフト『鬼武者タクティクス』

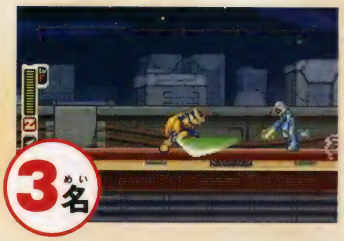


3名

カプコンの人気作『鬼武者』の世界観を再現した、2003年7月に発売されたシミュレーションRPG。仲間と協力して信長を倒すのが目的だ。

（提供：カプコン）

6 GBアドバンスソフト『ロックマンゼロ2』



3名

2003年5月に発売された、人気の『ロックマンゼロ』シリーズの最新作。フォームチェンジなどを駆使しながら戦うアクションゲームだ。

（提供：カプコン）

7 ゲームキューブソフト『ディズニーのマジカルパーク』



6名

ディズニーのオリジナルのテーマパークを舞台とした、2002年8月に発売されたボードゲーム。多数のミニゲームで遊べるぞ。

（提供：ハドソン）

8 ゲームキューブソフト『ボンバーマンジェネレーション』



2名

マップを探索するノーマルモードと対戦が可能なバトルモードを搭載した2002年6月に発売された、アクションゲームだ。

（提供：ハドソン）

9 GBアドバンスソフト『ボンバーマンジェッターズ』

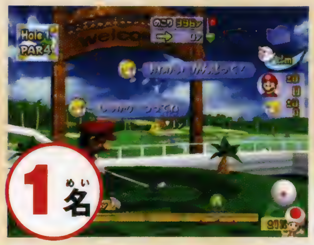


1名

2002年10月に発売された、RPG仕立てのアクションゲーム。伝説のボンバーマン、マイティとなってさまざまな惑星を冒険するのだ。

（提供：ハドソン）

10 10月15日までに発売中の好きなゲームキューブソフト1本



1名

10月15日までに発売されているゲームキューブ用ソフトをどれでも1本プレゼント。希望するソフト名をハガキの余白などに必ず書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

11 10月15日までに発売中の好きなGBアドバンスソフト1本



1名

10月15日までに発売されているGBアドバンス用ソフトをどれでも1本プレゼント。希望するソフト名をハガキの余白などに必ず書いて応募してね。

（提供：ニンテンドードリーム）

12 TGS配布グッズ詰め合わせ



1名

『メタルギア』のペーパークラフトや、007のジョーズ役を演じるリチャード・キール氏のサインなどのTGSで配布されたグッズをまとめて1名様に。

（提供：ニンテンドードリーム）



2001年3月号

特集は発売間近のGBアドバンス。伊藤あしゅらさんや、たなかひろかずさんのほか、世界一の液晶メーカー・シャープも取材し、液晶のしくみもしっかり解説していた。また、GBと携帯電話をつなぐ「モバイルアダプタGB」も登場したが、消えていくのに、さほどの時間がかからなかった。中とじ別冊は「ドリテクの殿堂・鬼」。

任天堂公式Q&A

読者のギモンに答えます。

任天堂の質問箱

にんてんどうのしつもんばこ　第100回



遂にやってきました100回目。1996年6月に初めて任天堂で取材をして以来、回を重ねて100回目の質問箱を無事迎えることができました(パチパチ)。こんなに長く続けられたのも、歴代広報さんがいろんな質問に真摯に答えてくださり、全国の読者のみなさんが、たくさんの質問を送ってくれたおかげです。ありがとう。それでは100回目の質問箱にまいりましょうか。萩島さん、回答をよろしく!

質問箱の読み方　読者からの質問を、編集部サオヘンが代表して任天堂関係者に聞く、このコーナー。回答者は任天堂の萩島さんです。

こんごうのナビゲーター



サオヘン　左尾昭典(さおあきのり)。ニンドリ編集長。1957年福岡県生まれ。ライブ、100号、友達の結婚式など、お尻から火が出るほどの忙しさでゲームができませ〜ん(涙)。でも「カート」はやるぞ(熱い決意)。

回答者

任天堂 企画部 企画課

萩島光明さん



PROFILE

はぎしまみつあき●人類が月面に着陸した年、1969年12月16日に東京で生まれる。Jリーグがスタートした1993年、任天堂に入社し、東京営業部を皮切りに、業務部、衛星放送事業部などを転籍、7年前から現在の企画部に異動。新作ソフトのプロモーションなどの仕事で、京都と東京を行き来する毎日。最近、クリアしていなかった『メトロイド フュージョン』に再トライしたものの、先に進めず。かなり悔しい、33歳、二児の父。

こんごうのワンショット



マリオ&ゼルダライブの昼の部の開場を待つユーザーさん。なんとまあ、海外で購入した?液晶モニターをつけてキューブをプレイ中。暑い中ご苦労さまでした。

Question 1　おかげさまで、ニンドリ創刊100号!

ニンドリ100号について一言お願いします!

宮城県・ちょっとハゲさん



おめでとうございます!

創刊して7年になるんですね。私が企画部へ異動になる前の、営業管理部で働いているときから、ニンドリの前身である64ドリームは読んでましたね。そのことはよく覚えてますよ。64ドリームって、任天堂に愛があるというか、とても弊社のことを応援してくれてる雑誌だなあって。そういったことは誌面から感じてました。ただし、その雑誌に自分が登場するようになるとは、これっぽっちも考えてなかったんですが…(笑)。それにしても、やっぱり「継続は力なり」なんですよね。この言葉は中学を卒業するときに、担任の先生からいただいたメッセージなんですが(笑)。100号と言わず、これからも200号、300号と続けていってほしいですよね。それで、いっしょにゲーム業界を盛り上げていきましょう!

☞ありがとうございました! というわけで、この質問箱も100回目を迎えることができました。読者のみなさんの質問がある限り、萩島さんが嫌がって逃げない限り、このコーナーは続いていきますので、みなさん、これからもどうぞよろしく!



↑100号を迎えるにあたって、サオヘンが資料として使っている64ドリーム&ニンドリを積み上げてみました。64ドリームは何度も読み返していたりするのでもうボロボロ

Question 2 ご自由にお持ち帰りください

ニンテンドーブック秋号はいつ配布しますか？

東京都・瓜坊主さん



いつもより遅めの配布になります。

全国のゲームショップや量販店などで、ニンテンドーブックが配られるのは、11月中旬頃になりそうです。というのも、今年の秋から冬にかけて、タイトルが本当に数多く揃っていますし、11月中旬と言えば、もう冬でしょ？（笑）　そこで、秋号と冬号をいっしょに出そうということになってるんです。だからと言って、冬号を出す予定がなくなったわけではなく、年が明けてから、状況に応じて再度、冬号を続けて出すことになるかもしれません。秋号の内容は、前号でもちょっとお話ししたけど、「マリオが冬を熱くする！」といったカタチでアピールしていこうと思っています。『マリオカート』『マリオパーティ5』、それにGBアドバンスの『マリオ＆ルイージRPG』などが発売されるわけですから、CMも含めて、マリオ色を前面に押し出していく感じになるでしょうね。それに、クラブ・ニンテンドーに関する詳細情報のご案内もさせていただく予定になっています。

ニンテンドーブック秋号と言えば、昨年はDVD（ツブヨリディスク）がついて、とても話題になったけど、今年は何もつかないようなので残念（タダでもらえるのに、わがまま？）。でも、年末商戦に向けて、予約特典とかいろんな動きもあるようで…。これから冬にかけて、任天堂の動きからは目が離せませんよ〜。



➡DVDがついていた、去年の秋号。宮本さんのインタビューなども収録されており、永久保存版です

Question 3 10月下旬からスタート？

クラブ・ニンテンドーはPCのない人はどうするのですか！

新潟県・ノアさん



スタート時はパソコンのみの対応になります。

コストや準備期間の問題もあって、どうしてもパソコンでしか受け付けられないんです。もちろん、パソコンをもってない人で、「携帯電話でも登録ができるようにして」という声も少なくないと思います。任天堂の商品をとても愛してくださってるのに、パソコンがないためにクラブ・ニンテンドーのサービスを受けられないのは、とても残念ですよね。それで、徐々にパソコンをもっていない人にも、クラブ・ニンテンドーにご参加いただけるよう、いろんな方法を検討していくことになるでしょう。ですから、パソコンをお持ちでない方は、大変申し訳ありませんが、なんとかお友達やご親戚など、インターネットにつなげられる環境にある方にご協力をいただいて、クラブ・ニンテンドーにご参加いただきたいと思っています。

僕らにとって、いろんな特典がもらえちゃうクラブ・ニンテンドーはとてもありがたいシステムなんだけど、任天堂にとっても、ユーザーの意識を知るという、とても重要な目的があるのだ。たとえばの話、新作ソフトのパッケージの絵柄をユーザーに決めてもらうことになったとき、パソコンだとデザインを見ることができるし、大量の人がアクセスしても集計するのもすごくスムーズだったりするのだ。人によっては、パソコンはとても敷居の高い存在かもしれないけど、インターネットカフェとか、気をつけてみれば、パソコンって結構身近にあったりするから、なんとかがんばってアクセスしてみてね。

club. nintendo

⬅クラブ・ニンテンドーのシンプルなロゴ。このマークが入ったTシャツがほしいなあ

Question 4 3800円の格安ソフト

『あつまれ!! メイド イン ワリオ』のCMはどうなるの？

大阪府・ニセ本郷GCさん



GBA版のCMを踏襲するカタチを考えています。

もともと、GBアドバンス版のCMはとても評判がよかったですし、『メイド イン ワリオ』というゲームは、実際にプレイすると思わず笑ってしまったり、驚いたりとか、表情がとても豊かになりますよね。このゲームを遊んでいる人たちから自然にでてくる表情こそが、このゲームの魅力をいちばん伝えるところだと思うんです。そこで今回も、GBアドバンス版のときと同じように、一般の方々が大勢登場するCMになります。タイプ数も通常より多く用意したいと思っています。GBアドバンス版のCM撮影には228人の方々にスタジオに集まっていただきましたが、今回はなんと300人！（笑）　放送は発売の2週間前ですので、この号が出る頃にははじまっているでしょうね。

ワリオのゲームと言えば、アクションゲームの『ワリオワールド』に関する続報がなくて、ちょっと心配。こちらのほうは昨年のE3に初登場し、今年のE3でもしっかりプレイできる状態になっていたんだけど、なぜか続報はなし。このままだと、年内に発売されることは恐らくないでしょうね。



➡『あつまれ!! メイド イン ワリオ』は3800円という超廉価で、10月17日に発売！

Question 5 フレンドリーなイルカ

ゲームキューブの開発コードにはどのような意味が込められていたの？

北海道・ガビンゴさん



開発コードはドルフィンでしたね。

ドルフィン、つまりイルカは、人間にとってとてもフレンドリーな存在ですよね。そこで、ゲームキューブもプレイヤーや開発者に対してフレンドリーなゲーム機でありたいということから、ドルフィンという開発コードをつけたわけです。さらに、内部部品の名称もMPU（マイクロプロセッサ）をGEKKO（月光）と呼び、システムLSI（大規模集積回路）をフリッパー…、これは尾ひれという意味ですね。あとメインメモリをスプラッシュ（しぶき）という名称で呼んで、イルカのイメージで統一しているわけですね。

ハードに関する難しい話はデス仙人に聞いてくださいね。ところでイルカと言えば、かなり昔に「わんぱくフリッパー」という連続テレビドラマがあったけど、知ってる？（もちろん白黒テレビの時代）って、読者のほとんどの人は知らないだろうな〜。あのイルカかわいかったなあ。



➡ゲームキューブの基盤の写真。前にも書いたと思うけど、月光、フリッパー、スプラッシュって、映画「グランブルー」のイメージなんだよね

ニンドリ100号への道 55号



2001年4月号

64ドリーム最後の号。創刊以来4年7ケ月を振り返る特集記事を掲載。題して「さらば64ドリーム」。また、インタビューではGBカラー専用ソフト『ちっちゃいエイリアン』のたなかひろかずさんが登場。ニュース記事では、GBアドバンスの開発者の合同取材会の記事も。みずすリンクの4コママンガがスタート。



2001年5月号

ニンテンドードリームに誌名変更。巻頭では宮本さんのお祝いの言葉、インタビューでは岩田さんが登場。新創刊プレゼントにはロゴ入り時計ときんちゃくのほか、全員サービス企画では、『ゼルダの伝説 ふしぎの木の実』の2枚組テレカをプレゼント。ニュースでは、GBアドバンス発表会の様子をレポート。ニンドリ学園が堂々スタート。

Question 6 永遠のキャラクター

今後のカービィはどうなるのですか？

鹿児島県・ハニシさん



もちろん新作は登場しますよ。

ハル研の桜井政博さんが退社されたので、このような質問が寄せられるんでしょうけど、カービィというキャラクターは、マリオやリンクやドンキーコングなどと同じように、任天堂にとってはすごく大切な存在なんです。そもそもゲームとは、1人でつくれるものではありませんし、優秀なクリエイターは、ハル研にも任天堂にもたくさんいます。アニメの「カービィ」は終わってしまいましたが、ゲームソフトに『カービィ』に関しては、今後もいろんなカタチで発売されていくことになりますので、ファンの方はご安心くださいね。

☞ 以前、『ファイアーエムブレム』の生みの親として知られる開発者が、インテリジェントシステムズを退社し、「『FE』シリーズはどうなるの？」と心配されたことがあったけど、その後、順調に新作が登場し、ヒットを続けているのはみんなも知ってのとおり。それに、ゲームって、毎回同じシステムでつくられるわけじゃないので、これからも『カービィ』に限らず、『スマブラ』についても、これまでにないタイプのゲームとして、新しい人たちがチャレンジしてくれると思いますよ。



↑カービィの名前の由来は、任天堂のアメリカでの敏腕弁護士の名前からだとか、吸い込み式掃除機の名前からだとか、諸説あるけど、正しいのは？

Question 7 これが異質な商品？

「トリビアの泉」に任天堂が出てましたね！

千葉県・TAKAさん



「任天堂は昔、愛を測る機械を発売していた」というヤツですね(笑)。

それで、以前、このコーナーにも登場したことのある、広報室長の豊田も出演してましたが、そこもちゃんとチェックしていただけましたか？(笑)。愛を測る機械というのは、34年前に発売された「ラブテスター」という商品で、私がちょうど生まれた年に発売されたので、まったく覚えていないんですが、サオヘンなら生々しく覚えてるかも？(笑)。それで、この「ラブテスター」を紹介してくれた「トリビアの泉」は視聴率ナンバーワンの人気番組だということで、10月から任天堂もスポンサーになることになりました。そのほかにも、10月7日からはじまる「F-ZERO ファルコン伝説」などにも提供することになっていて、これまでの提供番組とは、ちょっと変更がありますので、CMをチェックしてくださってるファンの方はご注意くださいね。

☞「ラブテスター」に関しては、若い男女が手を握りあうCMのことまで覚えてますです、はい(笑)。でも、発売当時、昆虫採集やウルトラマン(もちろん初代ね)に夢中だった小学生のサオヘンにとって、かなり刺激的すぎる商品だったかも。ネーミングからしてエッチな感じがしたし(笑)。当時の子供たちは本当に純情だったんですよ～。



←「ラブテスター」のパッケージ。キャッチコピーは「ラブテスターはふたりの愛を結ぶキューピット」と、いま聞いてもとても恥ずかしい感じ

任天堂のCMが必ず見られる番組一覧

番組名	曜日	時間帯	放映局
世界まる見え！テレビ特捜部	月	20:00～20:54	日本テレビ系
F-ZERO ファルコン伝説	火	18:30～19:00	テレビ東京系
週刊ポケモン放送局	火	19:00～19:30	テレビ東京系
学校へ行こう！	火	19:54～20:54	東京放送系
トリビアの泉	水	21:00～22:00	フジテレビ系
ポケットモンスター アドバンスジェネレーション	木	19:00～19:30	テレビ東京系
奇跡体験！アンビリーバボー	木	19:57～20:54	フジテレビ系
とっとこハム太郎	金	18:30～19:00	テレビ東京系
ミュージックステーション	金	20:00～20:54	テレビ朝日系
おはスタ	月～金	7:05～7:25	テレビ東京系

※地域によって、放送時間が異なる場合があります。また、BS系の番組は省略しています。

Question 8 9月末でついに生産終了

スーパーファミコンはもう手に入らなくなるの？

福岡県・ヤジロベー山本さん



お店によっては手に入るでしょう。

9月末にスーパーファミコンの製造を中止しましたが、お店に在庫がある限り、販売は続けられると思います。また、ファミコンやスーパーファミコンの修理に関しても、部品がなくなり次第、対応できなくなります。ところで、スーパーファミコンの製造は大阪の協力工場にもお願いしていたんですが、スーパーファミコンってほとんど手作業で組み立てられていたんですね。まあ、当たり前の話ですが、ハードの底に貼ってあるシールも1枚1枚ていねいに貼ったりとか…。スーパーファミコンの最後の製造の模様はニュースステーションが取材に来られましたので、もしかしたらテレビでも観られるかもしれませんね。

☞ 萩島さんに聞いた、ファミコンのニンドリビアな話をひとつ。「ファミコンの赤い色は、タバコのラークをイメージしたものである」。どうやら、任天堂のとても偉い人がラークを吸っていて、それであの赤い色がファミコンに使われるようになったんだとか。任天堂には「へぇ～」の話がいっぱいありそうです。



←「ファミコンと赤いパッケージのラーク。これからはファミコンタバコと呼びましょうか（タバコは二十歳を過ぎてから。健康のため、吸いすぎに注意しましょう）

Question 9 一体感が楽しめたライブ

マリオ&ゼルダのライブはどうでしたか？

神奈川県・スマッシュさん



残念ながら、私は行けなかったんです。

でも、ライブに行った企画部の担当者は、翌々日に出社して、「ひじょうに盛り上がってましたよ～」って、目を丸くしながら興奮気味に語っていました(笑)。今回のライブは、昨年に開かれた「スマブラコンサート」とは違って、観客のみなさんと一体感をもつことができたようですね。「スマブラコンサート」では

オーケストラの重厚な音楽を静かに聴いて、すごく感動的な体験ができましたが、今回のように観客のみなさんが総立ちになって、任天堂のゲームサウンドを聴くというのも、楽しみ方がまた増えた感じがしますよね。それにニンドリ編集部のみなさんが、会場の設営から、チケットのもぎり、さらに片付けにいたるまで、運営のお手伝いをしていただいたと聞いています。その意味でも、みんなでいっしょになって盛り上げたライブだったんじゃないでしょうか。宮本も自分でギターを弾いたり、ピクミンの歌を唄ったりと、ファンにとってはたまらないイベントになって本当によかったと思いますね。

☛ 9月14日に、東京の日本青年館で開かれた「マリオ&ゼルダ ビッグバンド ライブ」(詳しくは126ページを見てね)。このイベントの裏方として参加したニンドリ編集部員は、締切直後という日程もあって、ホントに大変でした。でも、これまで誌面ではM女史と紹介してきたプロデューサーの村井由美子さんや、リハーサルのときからフルパワーでステージを走り回っていた、司会の伊藤あしゅらさんたちの大変さに比べたら、僕らのやったことは小さい、小さい。で、次号のニンドリでは、この感動のライブのDVDが付録についてきます。残念ながら来られなかった人も、このDVDを観て、2時間たっぷり楽しんでくださいね。



➡楽屋のニンドリスタッフの控え室の名称は「マリオ親衛隊」でした

⬇楽屋でも、サインをしたりと休む間もなしの出演者のみなさん。写真中央の女性が、伊藤あしゅらさんとともに、今回のライブをしかけた村井由美子さんです



Question 10 世界で通用する名前をつけよう

キャラクターの名前のほとんどがカタカナなのはなぜ?

静岡県・ピィマルさん



カッコイイから。違うか(笑)。

やはり任天堂のソフトは、世界中のユーザーさんに楽しんでいただきたいという目的がありますから、世界共通の名前として使えるように、日本ではカタカナの名称になってるんでしょうね。やっぱり、主人公の名前が「太郎」だと、世界的に売れそうな感じがしないですよね(笑)。さらに、みなさんにすぐ覚えていただく必要がありますので、マリオやリンクのように短い名前で、しかも他のアニメや映画にも登場しないような、オリジナルの名前をつける必要があるわけです。他に考えられるのは、昔のゲームは容量がとても少なくて、使える文字に限りがあり、漢字で表示することもできなかったので、それでカタカナの名前が増えたという事情もあるでしょうね。ひらがなの名前にしてしまうと、セリフにまじって読みにくくなったりしますので、カタカナの名前が多くなったというのも理由かもしれませんね。

☛ ちょっと前に、「任天堂のゲームに登場するキャラクターの名前に"ら行"が入ってることが多い」と、ある読者さんが指摘していたけど、確かにそれは言えるかも。とくに情報開発本部のメインキャラに多いみたい。マリオ、ルイージ、リンク、ゼルダ姫、ガノンドロフ、サリア、マロン、チンクル、リセットさん(笑)…などなど。たぶん、ら行が入ると名前が締まった感じになるからなんでしょうね。



➡ポケモンの名前には「フシギダネ」のように日本でしか通用しないものが多い。これは、もともと海外では発売される予定がなかったからなのだ

Question 11 ニンドリランド構想

「任天堂ランド」のような施設はつくらないの?

埼玉県・小玉行子さん



個人的には、そのような施設があると楽しいと思いますね(笑)。

実際にゲームのなかでしか体験できないことを、『マリオカート』のコーナーでは本物のカートに乗れたりとか、『どうぶつの森』では家がポツンと建っていて、そこでは実際に家具を並べて楽しんだりとかね。そうでしょう?(笑)。でも、日本ではテーマパークが育ちにくいようですね。考えてみれば、このようなテーマパークをつくるのには、とてつもなく費用がかかりますし、専門スタッフも集めなければいけませんし、いざはじめてしまえば継続させなければ意味がないわけです。なので、実現させるのは簡単なことではないと思います。

☛ あったらいいなあ、任天堂のテーマパーク。会場のシンボルはもちろんキノコ城で、ドンキーコングのトロッコ風のジェットコースターがあって、『ゼルダ』のダンジョンの冒険ツアーもあったりする。施設のなかで使える通貨はやっぱりルピーでしょう。そんな任天堂のテーマパークのアイデアをみんなから集めて、ニンドリのどっかにコーナーをつくりましょうか。考えるだけならタダだし(笑)。





⬇➡『マリオサンシャイン』のコースのひとつ「ピンナパーク」。このようなステージはそのまんまテーマパークになりそうだけど、それじゃあつまんない。いいアイデアないかな?

ニンドリ100号への道 57号 2001年8月号

他のゲーム誌がGBアドバンスソフトばかりに注目するなか、ニンドリは任天堂が放つ、N64最後のソフト『どうぶつの森』に感動し、中とじ別冊と手塚卓志さんのインタビューで大プッシュ。東京ゲームショウでは、任天堂が「ゲームボーイミュージック」を初出展。ニンドリエンタメクラブなどの読者コーナーが中植クッパに占領される。



「任天堂の質問箱」質問大募集!

萩島さんへの質問をどんどん送ってね。キューブやGBA、昔のハード、ソフトやキャラクター、CMの話まで、任天堂に関係のある質問ならなんでもOK。ハガキやファクスで質問を送ってくる場合は、1枚の紙に質問をいくつ書いてもいいのだよ。

あて先はこちら!!

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンドリ編集部「任天堂の質問箱」係
Eメールも OKですよん➡ qanda@nindori.com

任天堂の似顔絵箱

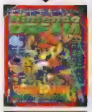


今回もLOGさんの作品です。みなさん誰だかわかりますね? 1人だけニャースな人がライブには来られませんでしたが、花を贈っていましたよ。



ニンドリ100号への道

58号



2001年7月号

マリオ生誕20周年を記念して、ニンドリオリジナルの特製トランプの全員サービスのほか、マリオ出演ソフトオールカタログも掲載。インタビューには『どうぶつの森』の江口勝也さんが登場し、『アイスクライマー』のファミコン家具のプレゼント企画も。アンケートページにはアンケート番長が登場。ゲームキューブの発売日が決定。

お便りのあて先は　はやのんさんへのお手紙は、こちらの宛先まで送ってね

〒102-0083　東京都千代田区こうじ町4-2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「すすめ！天任家族」係 まで



ニンドリ100号への道

59号

2001年8月号

ゲームキューブ初出展のE3大特集。『スマブラDX』や『ピクミン』『ルイージマンション』などを発表し、実際に9タイトルをプレイすることができた。インタビューでは、ゲームキューブに参入したセガの中裕司さんのほか、おなじみの平林久和さん、桜井政博さんらが登場。ゲームキューブの価格も2万5000円と発表される。

ニンドリ100号への道
60号



2001年9月号

セガの大特集。中裕司さんと名越稔洋さんの、セガを代表するクリエイターのほか、広報の竹崎忠さんのインタビューも掲載。『シレンGB2』でも開発者インタビューを実施し、特製テレカを応募者全員サービス。攻略記事は『マリオカートアドバンス』や『タクティクスオウガ外伝』『黄金の太陽 開かれし封印』など。

ホッホーイ！ ホッホーイ！

もっともっとい〜生活、自分だけの村、じまんしちゃおう！

どうぶつの森e+ 村じまんフェスタ

ひとりよりふたり

広めよう『森+』の輪 Vol.29

作品募集中！
さくひんぼしゅうちゅう

みんなで『どうぶつの森』を楽しもう！みなさんの村の様子を、紹介&募集しています。『森』に関する企画もアリ！

ニンドリくんが発表されて、応募作品を掲載できるのはあとちょっと。なので、つめこみ具合がどんどん増してきております(笑)。次は「ニンドリむら」おでかけ企画が進行中。パソコンとインターネットが使える人は、ぜひSDカードやアダプタをそろえて応募してくださいね。それから、『森つく』のポーチを狙ってる人は、限りがあるのでお早目に。



祝！ニンドリ100号

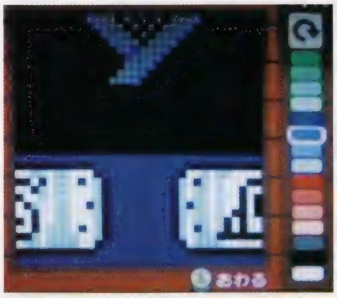
100号というわけで、100ベル掘り大会を催してみたんだなも！え、100ベルじゃ少ない？ そんなこと言っちゃダメだなも。次は1000号までできないイベントなんだなも！

好きなものを自分の村に！

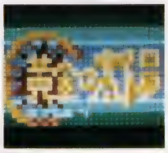
群馬県／けろよんさん



ゲームにもなった人気アニメ『NARUTO』の額当てと、『黄金の太陽』のタイトル看板のデザインを送ってくれました。



←木の葉額当ては女の子用。「額あて部分を5マス上げると、服がなんとなく中忍っぽく…見えなくもない…かも」





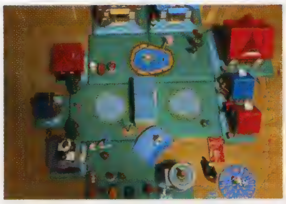
←↑木パレットは「封印」が16番、「時代」はいいパレットがなかったけど雰囲気だけでも、と8番で作ったそうです

森をつくろう！コンテスト

タカラより発売中の「森をつくろう！」シリーズを使った作品を募集中！

17：愛知県／♪たかとん♪さん

「広げようみんなの森」で村を作ってくれました。左上の広いおうちは、屋根を金色のスプレーでぬりかえたのだとか！ 写真が見づらくて残念。しかし池に浮いてるジョニー、ココは花火の特等席？







「手作りな森」の紹介

和歌山県／みぃみぃさん



←「ニンドリが100号になるのがすごくうれしくて、『どうぶつの森』のとびだすカードを作りました！」100号記念カードだね！

岩手県／ポコピーさん



←大・大・大好きだというカールくんが花火を見ているところを、切り絵で作ったのだそうです。額に入れて飾ってるのね

おでかけ！ニンドリ村

SDカードとアダプタを使って、ニンドリ村におでかけすることができます。編集部員の住むニンドリ村におでかけしたい！ というアナタは、名前、電話番号、村の名前とプレイヤーの名前を書いてdoubutu@nindori.comへメールを送って下さい。件名は「ニンドリ村おでかけ希望」でお願いしますね。パソコンのメールで『森e+』の村データをやりとりしてのおでかけとなります。SDカード、みんな持ってる？



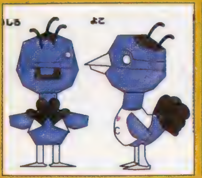
ニンドリくんデザインコンテスト

おまけ賞作品紹介

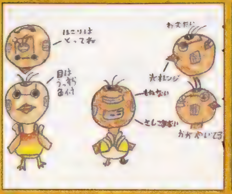
P28で発表しているニンドリくんはもう見ましたか？ こちらでは、おしくも大賞にはもれてしまったけれど、素敵な作品をおまけ賞として発表！ これまでに掲載された作品も含めて、特製カンバッジをプレゼントします。本当にたくさんの応募をありがとう！

ゲームキューブなデザイン！

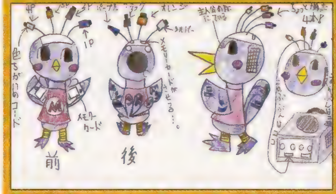
これまでも何点か紹介してきたとおり、ゲームキューブをモチーフにしたデザインは結構送られてきました。その中から、デザインの可不可とキャラクター性を考慮して、最終的にニンドリくんが選出されました。でも、同じキューブのデザインでも、それぞれで違っていていいよね！



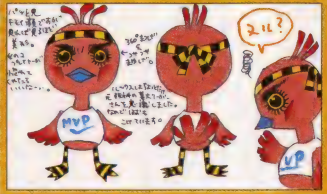
岐阜県／汰玖巳さん
←そのまんまキューブ！



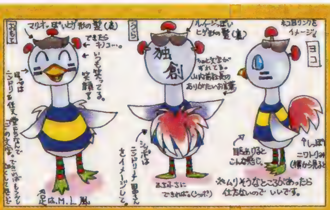
京都府／いれぷんさん
←ほこりとらなきゃ（笑）



新潟県／ダチョウ2さん
←頭の毛をさしこめ！



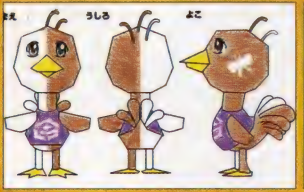
大阪府／コルディケプスさん
←「体の色は誤植とかけて5色のみ使いました」という細かい仕込み…。くちぐせの「ヌル」は果たしてどれだけの読者がわかるのか（笑）。「パッと見キモイ顔ですが見れば見るほど美形」というニンドリくん。ホレてください



千葉県／とたのりこさん
←「後頭部にサインしてもらったんだぁ」と言わんばかりのニンドリくん（笑）。いろんなところに任天堂ネタ、ニンドリネタがつめこまれています！



福島県／ユカタン村の皆さん
←「ドリーム＝夢＝虹色」というコンセプトで考えてくれた作品。正義の味方風だけどやっぱキンニクツウ（笑）



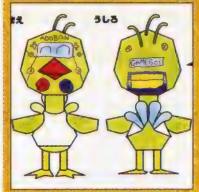
京都府／みやさゆさん
←「お外でお昼寝してたら、半分だけこんがり日焼け。ほっぺたにはチョウチョがとまってた」…オッシャレ～!?



滋賀県／みかんスジさん
←ゴーグルメットがカッコイイニンドリくん。でもどうしてくちぐせが「バター」？



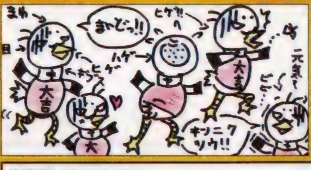
大阪府／藤原聖さん、千華さん
←ふたりで、合わせて11枚も送ってくれました。最多かも…



北海道／アドバン21号さん
←そういえば、アドバンスをモチーフにしたデザインはほとんどありませんでした



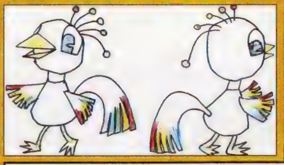
徳島県／ニコニコさん
←音楽が好きな女の子。頭は音符でシッポはト音記号！



←「首はギプス！でも元気」ちょっとやそっとじゃ死なないニンドリくんを表現。…と判断してよろしいかしら!?（笑）
東京都／めろんさん

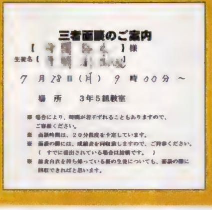


東京都／北山直人さん
←絵の投稿に力を入れて。文房具なニンドリくん。硬さもちょうどいいHB（笑）

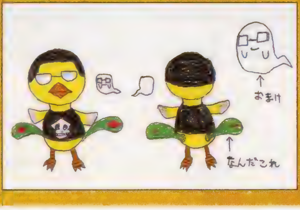


←白孔雀のイメージ。白いボディと七色の羽がステキ
大阪府／前田隆哉さん

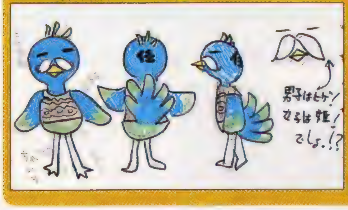
？県／Hさん
←ニンドリくんと三者面談。そろそろそんな季節かぁ。ってそんなわけないよ。どうしちゃったんだよ。面談時間は20分なのでよろしくねお母さん



広島県／MK2さん
←「賞品はくれなくていいです！マッスルと暮らしたいんです！」バッジはあげられてもマッスルとは暮らせません。ゴメンよ



和歌山県／おマメさん
←男子はヒゲ。そうだよ、キミの言うとおりだったよ。大事なことを忘れてたさ～



61号



2001年10月号

別冊付録は恒例になったスペースワールドハンドブック。幕張メッセの会場では、このハンドブックを首から提げてる人が多く、編集スタッフは感激。インタビュー記事では「黄金の太陽」の高橋兄弟が登場。また、ゲームキューブをデザインした、芦田健一郎さんは質問箱の回答者として登場。新ハードのいろんな謎がクリアに。

応募のきまり

作品の返却はできませんのでご注意ください



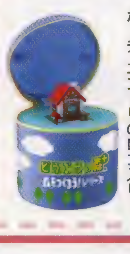
賞品は「Nintendoプリント Tシャツ」!!

村じまんフェスタ

- 村の様子を、ビデオや写真に撮って送ってください。デザイン、部屋のレイアウトはもちろん、家族で楽しく遊んでいる様子などでもOK。「こんな風に遊んでるよ！」と自慢できるようなもの待ってます
- SDカードアダプタを使って撮影した写真、デジカメで撮った写真や文章の投稿は、メールでも受け付けています。アドレスはdoubutu@nindori.comです。
- おうちや町で見かけた森っぽいモノを写真に撮って送ってください。その他、手作りな森なんかもいいですね。アイディア次第で何でもアリ！
- 優秀作品は、たぬきち賞に選ばれます。賞品は任天堂公認のTHE KING OF GAMESのTシャツ！（www.the-king-of-games.com）絵柄は当選してからのお楽しみ。

森をつくろう！コンテスト

タカラから発売中の「森をつくろう！」シリーズを使った作品を、写真に撮って応募してください。掲載された方にはタカラさん提供の「コレクションポーチ」を差し上げます。



←「森をつくろう！」シリーズのフィギュアが収納できる便利なポーチ。ニンドリのロゴ入り！

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第二こうじ町ビル8F
ニンテンドードリーム編集部
「村じまんフェスタ」係
（eメールはこちら）
doubutu@nindori.com



2001年11月号

リアル系からいきなりネコ目系に変わったキューブ版『ゼルダ』に、賛否両論の声が噴出したスペースワールドの大特集。会場では『スマブラDX』大会にファンが殺到し、マリオとソニックの、歴史的な着ぐるみの共演も見られた。ニュース記事では、GC発売日の模様をレポート。『ゼルダ』の懐中時計を読者に限定販売の企画も。

ポケモンコロシアム Pokémon Colosseum

ポケットモンスター ルビー ポケットモンスター サファイア

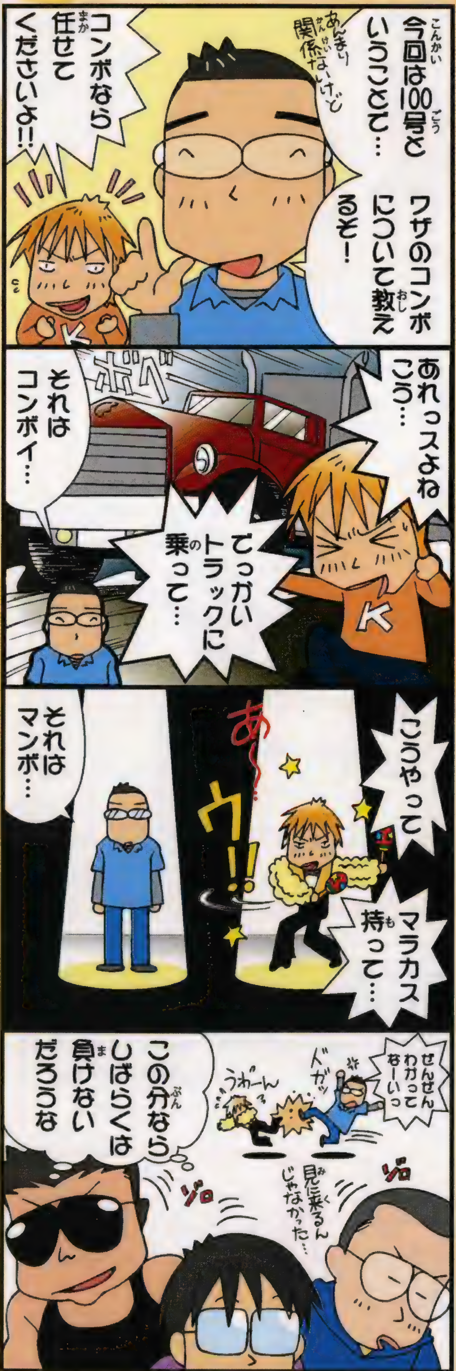
• 発売まであと46日! •

トランセル種市が助ける

ポケモンバトルコロシアムへの道

ポケモンの力をさらに引き出す「どうぐ」、わざの威力を何倍にもする「コンボ」の2つについて指南!

今回のテーマは…わざやどうぐを組み合わせた「コンボ」を極める!



トランセル種市（以下種） 早くも連載3回目！ 今日のテーマは「コンボ」だ！
カズヤ（以下カ） コンボというと、『ドラクエ』の勇者が最初に持っている…。
種 それはこん棒！って、ダジャレはマンガだけで十分。コンボというのは、特定のわざを組み合わせて、効果を高めたり戦いを有利にすることなんだ。今回はそのコツを教えよう！
カ なんだか難しそうッス。攻略本ではきのみ育てばかりやってたから、そういうの苦手で…。
種 いや、コンボはわざを組み合わせるだけじゃなくて、わざとどうぐを組み合わせたものもあるんだ！ もちろん、きのみを使ったコンボもあるぞ。これならカズヤもできるだろ？
カ きのみを育てて200時間！ きのみのことなら任せてください！ オレ、チイラもリュガもカムラのみも、99コずつ持ってるッス!!
種 おお、どれもレアのきのみじゃないか！
カ さっそくヌケニンにリュガのみ、ソーナンスにチイラのみを持たせてみたッス！
種 く…せっかくのレアなきのみが台無し!! えーい、どうぐの基本からおさらいだ!!

効果的なコンボ＆どうぐでポケモンの強さを引き出せ!



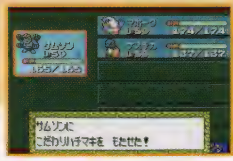
➡コンボによっては成功させるのが難しいものも。実戦で使ってコツをつかむことも大切だ



⬆持たせた「どうぐ」でバトルの流れが一気に変わってしまうこともある。ポケモンのわざと同じくらいに気を配ろう

バトルで使える「どうぐ」と「きのみ」についておさらい

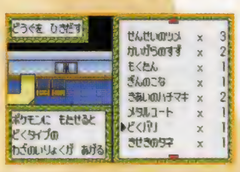
バトル中に効果を発揮するどうぐは、一般的な「どうぐ」のほか、使い捨ての「きのみ」の2つに大きく分けられる。ポケモンに持たせて効果のある「どうぐ」や「きのみ」は種類が限られているので気をつけよう。



⬅バトルの前にどうぐを確認しておこう

どうぐ 持っている間じゅう効果を発揮

バトルで使える「どうぐ」のほとんどは、ポケモンが持っているうちはずっと効果を発揮する。ゲーム中に1つしか入手できない貴重なものも多い。「どうぐ」の中でも、「しろいハーブ」「メンタルハーブ」の2種類だけは使い捨てなので注意しよう。



➡わざを強化するタイプのものが多い

きのみ 使い捨てだが自分で増やせる

回復系の効果があるものが多い。いちど使うとなくなってしまうが、ふかふかの地面に植えることで増やすことができる。また、バトルタワーや対戦では使ってしまったきのみもバトル後には元に戻っているので安心。



⬆増やしておけばバトル以外でもなにかと便利



ポケモンをさらに強くするオススメのどうぐはこれだ！

種　さっきの使い方は論外だけど、持たせる「どうぐ」はかなり重要だぞ。
カ　でも、どれを選べばいいのやら…。
種　もたせるどうぐは、ポケモンの戦い方に応じて変えるのが基本だ。攻撃型ならわざの威力を上げるものを、耐久型ならHPやぼうぎょを上げられるものをメインに考えてみるといいぞ！

わざの威力を上げるどうぐ

持っているだけで特定のタイプのわざの威力がアップするが、ビックリするほどの効果があるわけではない。使うなら、「はかいこうせん」や「だいばくはつ」も強化できる「シルクのスカーフ」が便利だ。

オススメ シルクのスカーフ





↑→左が相手のザングースが「シルクのスカーフ」を持っていないときで、右が持っているとき。ダメージが1割強アップしている

名前	効果	おもな入手先
シルクのスカーフ	ノーマルタイプのわざの威力があがる	ムロタウンの男性
もくたん	ほのおタイプのわざの威力があがる	フエンタウンの老人
しんぴのしずく	みずタイプのわざの威力があがる	てんきけんきゅうじょでもらえるポワルン
じしゃく	でんきタイプのわざの威力があがる	カラクリやしきの賞品
きせきのタネ	くさタイプのわざの威力があがる	トウカのもりの女性
とけないこおり	こおりタイプのわざの威力があがる	あさせのほらあな
くろおび	かくとうタイプのわざの威力があがる	カラテおうのゴロウのカイリキー
どくバリ	どくタイプのわざの威力があがる	野生のロゼリア、サボネア
やわらかいすな	じめんタイプのわざの威力があがる	109番水道の男の子
するどいくちばし	ひこうタイプのわざの威力があがる	野生のドードー、ドードリオ
まがったスプーン	エスパータイプのわざの威力があがる	野生のケーシィ
ぎんのこな	むしタイプのわざの威力があがる	こんちゅうマニアのミキオのアメモース
かたいいし	いわタイプのわざの威力があがる	カラクリやしきの賞品
のろいのおふだ	ゴーストタイプのわざの威力があがる	野生のカゲボウズ、ヨマワル
りゅうのキバ	ドラゴンタイプのわざの威力があがる	ドラゴンつかいのタケルのコモルー
くろいメガネ	あくタイプのわざの威力があがる	116ばんどうろ
メタルコート	はがねタイプのわざの威力があがる	野生のコイル
うしおのおこう	みずタイプのわざの威力が少しあがる	おくりびやま

能力値をアップ・ダウンさせるどうぐ

どんな状況でも効果を発揮する「ひかりのこな」が使いやすい。「こころのしずく」は強力だが、バトルタワーでは効果を発揮しないので注意。「こだわりハチマキ」はデメリットもあるが、力押しの戦法を使うポケモンにはうってつけだ。

オススメ ひかりのこな



←打たれ弱いポケモンに持たせておくと安心だ

名前	効果	おもな入手先
こだわりハチマキ	こうげきが上がるが最初に選んだわざしか出せなくなる	バトルタワーの賞品
こころのしずく	ラティアス・ラティオスのとくこうととくぼうが1.5倍になる	みなみのことうのラティアス、ラティオス
でんきだま	ピカチュウのとくこうが2倍になる	野生のピカチュウ
しんかいのウロコ	パールルのとくぼうが2倍になる	カイナシティのクスノキかんちょう
しんかいのキバ	パールルのとくこうが2倍になる	カイナシティのクスノキかんちょう
チイラのみ	HPが減ったときにこうげきを1段階上げる	マボロシじまの木
リュガのみ	HPが減ったときにぼうぎょを1段階上げる	イベントでもらえるジラーチ
カムラのみ	HPが減ったときにすばやさを1段階上げる	イベントでもらえるジラーチ
ひかりのこな	相手の命中率を下げる	バトルタワーの賞品
のんきのおこう	相手の命中率を下げる	おくりびやま

ポケモンを回復させるどうぐ

バトルでは最も重要とも言える回復系のどうぐ。全ての状態変化を回復する「ラムのみ」が特に便利。「ねむる」を使うポケモンには「カゴのみ」、持久戦が得意なポケモンには「たべのこし」など、戦法に合わせて持たせることも大事だ。

オススメ ラムのみ

→チームの中で主力となるポケモンに持たせたい



名前	効果	おもな入手先
クラボのみ	まひ状態を回復	103、104番道路の木
カゴのみ	ねむり状態を回復	116、121番道路の木
モモンのみ	どく状態を回復	102、104番道路などの木
チーゴのみ	やけど状態を回復	112、121番道路などの木
ナナシのみ	こおり状態を回復	120、121番道路などの木
ヒメリのみ	0になったわざのPPを10回復	103、104番道路などの木
オレンのみ	HPを10回復	102、104番道路などの木
キーのみ	こんらん状態を回復	114、121番道路などの木
ラムのみ	すべての状態変化を回復	ミナモシティの紳士
オボンのみ	HPを30回復	118、119番道路の木
フィラのみ	HPを8分の1回復　味が苦手だとこんらん	120番道路の女性／ルネシティの女の子
ウイのみ	HPを8分の1回復　味が苦手だとこんらん	120番道路の女性
マゴのみ	HPを8分の1回復　味が苦手だとこんらん	120番道路の女性
バンジのみ	HPを8分の1回復　味が苦手だとこんらん	120番道路の女性
イアのみ	HPを8分の1回復　味が苦手だとこんらん	120番道路の女性／ルネシティの女の子
カチャのみ(ナゾのみ)	こおり状態を回復	ポケモンカードe+
ビスナのみ(ナゾのみ)	メロメロ状態を回復	ポケモンカードe+
ブーカのみ(ナゾのみ)	どく状態を回復	ポケモンカードe+
たべのこし	毎ターンHPが少し回復する	タイドリップごう／バトルタワーの賞品
かいがらのすず	相手にダメージを与えたときにHPが回復	あさせのほらあなの老人
メンタルハーブ	メロメロ状態を回復	104番道路の女性／バトルタワーの賞品
しろいハーブ	下がった能力値を元に戻す	ヒワマキシティの男の子／バトルタワーの賞品

特別な効果を追加するどうぐ

どのどうぐも確実に効果を発揮するものではないが、便利なものが揃っている。「ピントレンズ」はいろいろなタイプのポケモンと相性がよく、使いやすいぞ。「せんせいのツメ」もけっこう発動率が高く、すばやさの低いポケモンにオススメ。

オススメ ピントレンズ



←発動率はそこそこだが、強力な効果を持つ

名前	効果	おもな入手先
ピントレンズ	きゅうしょに当たりやすくなる	バトルタワーの賞品
おうじゃのしるし	わざを当てた相手をたまにひるませる	トクサネシティの男性／野生のハリテヤマ
せんせいのツメ	たまにすばやさに関係なく先制攻撃が出せる	カナズミシティの男性／バトルタワーの賞品
きあいのハチマキ	HPが0になってもたまに持ちこたえるときがある	バトルタワーの賞品／あさせのほらあな

レアなどうぐは効果も高い!?

どうぐの中でも入手しにくいのは、野生、あるいはトレーナーのポケモンが持っているどうぐだ。「どろぼう」などのわざを使えるポケモンを用意しよう。サファリゾーンにいるドードーやピカチュウは、とにかくゲットしまくるしかない。また、バトルタワーの賞品となっているどうぐは強力だが、42人以上勝ち抜かないと手に入らない。

バトルタワーでのみ入手可

・ひかりのこな　・ピントレンズ
・こだわりハチマキ（いずれもトレーナーとの7連戦の6周目以降でもらえる）

相手のポケモンからのみ入手可

・まがったスプーン・どくバリ・するどいクチバシ・メタルコート・のろいのおふだ・くろおび・りゅうのキバ・でんきだま・ぎんのこな



2001年12月号

ゲームキューブに『バイオハザード』シリーズを独占供給することを発表した、カプコンの三上真司さんをインタビュー。応募者全員サービスは、恒例になった任天堂ゲームカレンダー。中植茂久のお遊びページ「GBA」では、『ピクミン』のパロディ「ニドミン」が登場。ニンドリ編集者がピクミンになっていた。



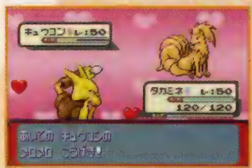
巻頭のゲーム特集は『スマブラDX』、インタビューももちろん『スマブラDX』をつくった桜井政博さん。いちばん影響を受けたものが中学生時代に手にした「ファミリーベーシック」だったとか。『ピクミン』の紹介記事では宮本さんが登場したが、合同取材の内容を構成。任天堂の役員になって、宮本さんの単独インタビューはほとんど不可能に。



実戦でよく使われる代表的コンボ11種類+α!

種 どうぐのことが分かったら、次はいよいよコンボの実例だ!
カ あ! オレ「こらえる+きしかいせい」で本郷にやられたッス! マッスルさんにはこっちの「アンコール+カウンター」で粉砕された覚えが!
種 そう、バトル初級者から中級者への第一歩がコンボなんだ。これを使えれば、カズヤも一人前じゃないかな。
カ じゃあオレは「あまごい+ソーラービーム」で攻撃ッス。くさわざに水をかけれれば、絶対にパワーアップ!
種 それ、パワー半減ね。

相手を徹底的に妨害!



←相手が自由にわざを出すことができないようにしてしまうコンボだ

わざのダメージがアップ!



←普通に攻撃するよりもはるかに高いダメージを与えられる!

味方を強力サポート!

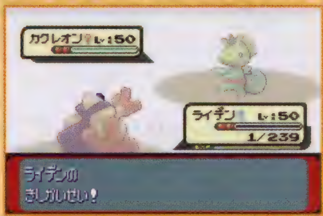


←自分よりもほかのチームメンバーが有利に戦えるようにサポート!

大ダメージコンボ こらえる+きしかいせい

ピンチを活かして逆転!

致命的なダメージを受けてもHP1で持ちこたえる「こらえる」と、残りHPが少ないほど大きなダメージを与える「きしかいせい」「こらえる」を組み合わせたコンボ。ある程度素早いポケモンでないと、「こらえる」の次のターンでやられてしまうので注意だ。



↑残りHPがギリギリでの「きしかいせい」は、「はかいこうせん」をもしのぐ威力!

大ダメージコンボ きあいパンチ+キノコのほうし

大技を確実にヒット!



↑ほぼキノガッサ限定のコンボ。先制攻撃さえされなければ成功率は高い!

威力の高い「きあいパンチ」だが、相手に攻撃されるとひるんでわざが出せなくなる。確実にヒットさせるには、相手を「キノコのほうし」などで眠らせてしまえばいい。このほか「かげぶんしん」などで回避率を上げたり、相手を「こんらん」させるのもいいぞ。

大ダメージコンボ オーバーヒート+しろいハーブ

能力値ダウンを解消

ほのおタイプ最強わざ「オーバーヒート」は、使うととくこうが下がってしまうため、連続して使うとどんどん威力が落ちてしまう。これを解決するため、下がった能力値を元に戻す「しろいハーブ」を持たせておこう。強力な攻撃が続けて繰り出せるぞ。



↑「しろいハーブ」は、いちど使うとなくなってしまうことを覚えておこう

大ダメージコンボ きりさく+ピントレンズ

急所に当たる確率アップ

「きりさく」や「リーフブレード」などの急所に当たりやすいわざを使うポケモンに「ピントレンズ」を持たせ、急所に当たる確率をアップさせるコンボ。加えて「きあいだめ」を使えばさらに確率は上がるが、その間に攻撃したほうが効率的かもしれない。



↑ちなみに通常の「きりさく」が急所に当たる確率は10回に1、2回程度だ

大ダメージコンボ あまごい+ハイドロポンプ

天気を使った基本コンボ

「あまごい」を使って雨を降らせると、みずタイプのわざの威力が1.5倍にアップする。雨が降っている間に、元々のわざの威力が高い「ハイドロポンプ」で大ダメージを狙おう。天気を利用したコンボとしては、他にも「にほんばれ」を使った後に「だいもんじ」とつなぐなどのパターンがある。



↑雨の状態ならば「なみのり」よりも効果的



↑「にほんばれ」はほのおタイプと相性抜群

天気を利用してさまざまなコンボが可能

天気によって威力が変化したり、特別な効果が表れるわざやとくせいは多い。攻撃だけでなく、「あめうけざら」「すながくれ」など持久戦で効果を発揮するものもあるので、いろいろな戦法に対応できる。天気に関係するわざだけでチームを組んでみるのも面白いぞ。



↑「すなあらし」「あられ」には、特定のタイプのわざの威力を変える効果はない

天気によって変わるわざ・とくせいの効果

ひざしがつよい
- みずタイプのわざの威力が1.5倍
- ほのおタイプのわざの威力が半減
- 「かみなり」が必ず命中するようになる
- 「すいすい」をもつポケモンのすばやさが2倍 など

おおあめ
- ほのおタイプのわざの威力が1.5倍
- みずタイプのわざの威力が半減
- 「ソーラービーム」を1ターンで使える
- 「こうごうせい」などの回復量がアップ
- 「ようりょくそ」を持つポケモンのすばやさが2倍 など

すなあらし
- いわ、はがね、じめんタイプ以外のポケモンは毎ターンダメージを受ける
- 「すながくれ」を持つポケモンの回避率アップ など

あられ
- こおりタイプ以外のポケモンは毎ターンダメージを受ける
- 「こうごうせい」などの回復量がダウン など

妨害コンボ どくどく＋くろいまなざし

相手を逃がさず弱らせる

毎ターンダメージが増える「どくどく」と、相手が交代できなくなる「くろいまなざし」を組み合わせた有名なコンボ。さらに相手をこんらんさせてしまえば完璧だ。



←自分が倒されないよう注意

妨害コンボ トリック＋こだわりハチマキ



➡使うなら最初のターンに！

どうぐを相手に押しつけろ！

お互いのどうぐを入れ替える「トリック」を使い、「こだわりハチマキ」「きょうせいギプス」などデメリットのあるどうぐを押しつけるコンボ。相手のどうぐも奪えるので一石二鳥だ。

妨害コンボ アンコール＋カウンター

相手の使えるわざを制限

「アンコール」で相手に同じわざを続けて出させ、その間に「カウンター」「ミラーコート」で反撃するコンボ。「みちづれ」を確実に決めたいときなどにも応用できるぞ。このほか、相手に確実に攻撃わざを出させたいときは「ちょうはつ」を使う手もある。



↑「アンコール」「ちょうはつ」「いちゃもん」にはいろいろなコンボがあるので試してみよう

妨害コンボ まきびし＋ほえる



↑「まきびし」は使うごとに、最大3段階まで相手に与えるダメージがアップする

交代させつつダメージを与える

相手がポケモンを交代させるたびにダメージを与える「まきびし」を使い、「ほえる」「ふきとばし」で強制的に相手を交代させるコンボ。相手をどく状態にしておくとさらに効果的だ。「ほえる」を使うときは必ず後攻になってしまうことに注意しておこう。

ダブルバトル専用のコンボもあるぞ

わざやとくせいの中には、「てだすけ」や「ひらいしん」など、ダブルバトルでのみ効果を発揮するものも多くある。これらのわざを組み合わせれば、シングルバトルにはない様々なコンボが可能だ。また、ダブルバトルでは味方にもわざを使えることを利用したコンボもあるぞ。例えば「スキルスワップ」。味方のケッキングの「なまけ」をこれで取り除けば、ケッキングを毎ターン活躍させることができる。その後、相手のポケモンに「スキルスワップ」で「なまけ」を押し付けることもできるのだ。ほかにも味方に「どくのこな」などを使って「こんじょう」を発動させたり、味方が「だいばくはつ」を使うターンに「こらえる」で耐え、その後「じたばた」「きしかいせい」につなぐ、などといったコンボが考えられる。



↑シングルバトルよりも、さらにポケモン同士の連携が重要となってくるぞ

サポートコンボ リフレクター＋だいばくはつ

有利な状況で次につなげる

「リフレクター」「ひかりのかべ」を使った後、「だいばくはつ」などで自爆するコンボ。相手に大ダメージを与えられると同時に、交代するときのスキを無くせるので安全に次のポケモンにつなぐことができる。打たれ弱いポケモンのサポートに便利だ。



↑「だいばくはつ」の代わりに「おきみやげ」を使えば、相手からのダメージをさらに減らせる

サポートコンボ つるぎのまい＋バトンタッチ

味方の能力値を大幅アップ

「つるぎのまい」「てっぺき」などで能力値を上げ、「バトンタッチ」で次のポケモンにつなぐ基本のサポートコンボ。能力値を上げている間にやられてしまっては元も子もないので、「バトンタッチ」を使うタイミングを見極めるのは慣れが必要だ。「バトンタッチ」をつなぐポケモンには、メタグロスやユレイドルなど、便利なとくせいを持っているか、ある程度タフなポケモンがいいだろう。



←とにかくタイミングが大事

次々号のテーマ「友だちとの対戦」を楽しもう！

強いポケモンと強いわざ、そしてポケモンとわざをさらに強くするどうぐとコンボ。バトルに必要な知識を得たら、次はいよいよ実戦だ！　次号では「バトルタワー」、次々号では「友だちとの対戦」をさらに楽しむためのアドバイスをお届けする予定。バトルについての疑問や自分の最強パーティ自慢などのお便りも募集しているぞ。



↑ポケモンの醍醐味はやっぱり友だちとのバトル！　コンピュータ戦とは違った楽しさがある

お便り募集中！

・自慢の最強ポケモン＆チーム！　・オリジナルの必殺コンボ！　・バトルについて調べて欲しいいろいろな疑問　・その他、ポケモンバトルについてのことならハガキ、イラストなんでもOK！

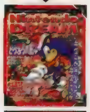
あて先

〒102−0083
東京都千代田区こうじ町4−2　第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「コロシアムへの道」係まで

次号は育成実践編＆バトルタワー攻略！

ニンドリ100号への道▼

65号



2002年2月号

セガの顔「ソニック」がついにニンドリの表紙に。中とじ別冊は「どうぶつの森＋」のおたのしみカレンダーブック（シールつき）。インタビューも「森＋」で、手塚さんのほか、戸高一生さん、江口勝也さん、野上恒さんが登場。「ロクヨン大通り商店街」では編集部員のオススメソフトを紹介（当時のニンドリ編集部員は6人だった）。

徹底攻略

GC ●任天堂 ●6800円 ●スポーツ(ゴルフ) ●1～4人用 ●13ブロック ●GC-GBAケーブル対応

マリオゴルフ ファミリーツアー

新キャラ、新モードの出現条件と、ニンドリカップに向けてピーチキャッスルを徹底攻略。

新キャラクタと特別仕様トーナメントの出現条件が発覚

豊富な隠し要素が満載の『マリオゴルフ』。今回は新キャラクタ、クッパJr.とボスパックンに、スターキャラを相手に戦うスタートーナメントの出現条件を公開。どの条件も難しいというよりは、根気が必要だぞ。

バーディトライゲームクリアでクッパJr.参戦

「ミニゲーム」のバーディトライゲームの18hモードをクリアするとクッパJr.をゲット可能。バーディトライゲーム18hモードの出し方は、アウトとインをクリアすれば出現するぞ。



➡規定ホールでバーディをねらう、バーディトライゲームを制覇せよ





⬅⬇今回の紹介で全てのキャラクタが出揃うことになった。なかでもクッパJr.は小さくてかわいいキャラクタだ

● 出現条件
ミニゲーム バーディトライゲーム全クリア



クルクル回転ショットが得意
クッパJr.

小さい体を回転させながらショットを打つクッパJr.は、若干コントロールが悪いが、バランスのとれた力を持っているぞ!!



⬆リプレイ画面の様子。マスクに書かれた口といい、とってもコミカルで愛くるしいのだ

プラクティスゲームクリアでボスパックンが!!

全キャラクタ中最高飛距離を誇るボスパックンがゴルフに初登場。ゲットのしかたは、「ミニゲーム」のプラクティスゲーム（ショットプラクティス、アプローチプラクティス、パットプラクティスの初級～上級まですべて）をクリアするのだ。プラクティスゲームは初級をクリアすれば中級、中級をクリアすれば上級と段階を踏んで出現するぞ。



⬆範囲内にショットを決めるプラクティス



● 出現条件
ミニゲーム プラクティス全クリア

クラブを持ち替えてショット!!
ボスパックン

最高飛距離を飛ばすことができるぶん、コントロールが悪い。ちょっとしたミスショットでとんでもないところに飛んでしまうぞ。



⬆豪快なショット。ボスパックンは体が大きいので画面上にすべてはいらないのだ。まさに圧巻!!



⬅リプレイ画面から。画面ではわかりにくいが、ショットのときにクラブを持ち替えて打っているのだ!!

ニンドリ100号への道 66号

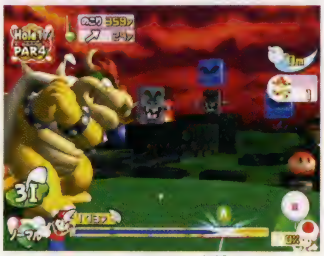


2002年3月号

インタビューに登場したのは、現任天堂社長で、当時は経営企画室長だった岩田聡さん。2002年の抱負を語ってもらうとともに、プライベートな質問も。岩田さんが子供の頃は、百科事典を読むことが趣味だったことが判明。また、ニンドリ編集部員がホンネで語る「ニンドリチャットボックス」がスタートし、一部で話題に。

クッパワールドクリアでスタートーナメント出現

トーナメントモードのクッパチャンピオンシップをクリアすることで、スターキャラたちが集うスタートーナメントが出現するぞ。スタートーナメントはすべてのコース（モンテカントリー、ピアンコレイク、ジャンゴバレー、マーレビーチ、ピーチキャッスル、クッパワールド）に対応しており、バックティーで勝敗を決める、難度の高いトーナメントなのだ!!

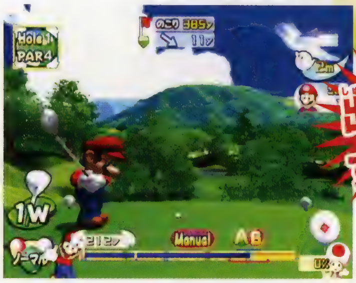


↑クッパワールドのコースを使用した、クッパチャンピオンシップを勝ち抜こう!!

●出現条件
クッパチャンピオンシップで優勝



➡クッパチャンピオンシップをクリアすると、メインメニューでトロフィーに星のついたスタートーナメントモードが出現するぞ



出場するキャラクタはすべてスターキャラだ!!

⬅今までのレギュラーティーよりヤードが長くなるバックティーを使用し、相手は全選手スターキャラという最高難度を誇るトーナメントだ

スタートーナメントクリアでトーナメントグリーンが登場

スタートーナメントで使用されているトーナメントグリーンは、通常のグリーンよりも難しい。そのトーナメントグリーンをスタートーナメントをクリアすれば使用できるようになるぞ。



↑スタートーナメントで使用されている、難しいグリーン。ニンドリカップでも使われている

●出現条件
スタートーナメント各6コースで優勝

～グリーンの比較～

通常グリーン



↑通常のトーナメントで使われているグリーン。グリッドを読んで正確にパットを狙って打とう

トーナメントグリーン



↑通常のグリーンより、転がりやすく傾斜に強く影響される。グリッドを読むときも通常より1.5～2.0倍を目安に狙おう

No.1ゴルファーを決める「ニンドリカップ」開催中!!

前号から始まった任天堂公認ニンドリカップ。ストローク、ニアピンコンテスト部門ともに熱いスコアが届いているぞ。なお、その月で編集部の出したスコアと同じスコアだった人にプレゼントを進呈する編集部月間賞の第1回締切は10月10日必着。次号で発表する予定なので、ストローク、ニアピンともにプレイしてみてね!! もちろん、投稿は何回してもいいぞ。

編集部月間賞
第1回締め切りは10月10日



↑ストロークの舞台はピーチキャッスルだ

大会エントリーコード

ストローク部門	ニアピンコンテスト部門
NF29Y2GK	NF7RXPFL

ニンドリカップ参加方法

1. タイトル画面でZボタンを押しながらスタート
2. メインメニューからスペシャルゲームを選択
3. スペシャルゲームメニューからパスワードトーナメントを選択
4. エントリーコードを入力
5. プレイキャラクタを選択
6. プレイスタート
7. プレイ終了
8. けっかパスワードをハガキで投稿

豪華賞品を手に入れよう!!

優勝者には
「マリオゴルフ」の生みの親 高橋兄弟サイン入り賞状+ニンドリ1年分+『マリオゴルフGBAツアー』ソフト

2位には
任天堂オリジナルサーチライト+任天堂チャレンジカップの看板

3～5位には
任天堂オリジナルグッズ

6～30位には
マリオゴルフボール

ほかにも**編集部月間賞**として月ごとに賞品を進呈!!

応募のルール

官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号とストローク、ニアピンコンテストともに、プレイ終了時に現れるけっかパスワードと必ず自分のスコア（ニアピンの場合はごうけいきょり）を明記して応募してください。自分のスコアを書かずにパスワードだけで投稿された場合、参加と認められないので注意してね。けっかパスワードは一度消してしまうと、確認することができないので必ず見直すように!! 編集部月間賞については、10月10日当日必着とさせていただきます。また、今回からハガキのみの応募とさせていただきますのでご了承ください。

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部
「ニンドリカップ」係まで

次のページからは「ニンドリカップ」の元となる「ピーチキャッスル」をポイント攻略!!



2002年4月号

『動物番長』を開発した松本弦人さんと伊藤ガビンさんのインタビュー。イヌのピーポ君も飛び入りして、とても和やかな取材ができました。CMでは「トマトアドベンチャー」の「とまとまと～と、けちゃぷっぷ」が話題になっていたため、攻略本のパロディー広告では「しげる」の名前入りオムライスを掲載。

付録は「どうぶつの森」の特製名刺シートとニンドリ学園の学生証など。さらに任天堂キャラクタのカレンダーシールも。インタビューは「巨人のドシン」の飯田和敏さん。「バイオハザード」の特集記事も。ニュース記事では、2月16日に渋谷のQFRONTで開かれたイベントを紹介。ニンドリ学園では、「ニンドリャー」が初登場。

ニンドリカップのもととなるピーチキャッスルの難関6ホール(レギュラーティー)を攻略!

ニンドリカップ・ストローク部門のコースとなる「ピーチキャッスル」について、とくに難関となる6ホールを攻略していくぞ。全体的にはところどころにある高速フェアウェイや、OBになるワンワンのくぼ地が要注意。ホールによっては、土管にボールを入れるとワープする仕掛けもあるぞ。

縦や横の土管に入れるショートカットできる仕掛けが!



⬆ボールを入れると別の場所の同じ色の土管から出てくる。うまく使えばショートカット可能

高速フェアウェイやワンワンを警戒!!





⬅⬆高速フェアウェイのトラップが多く、うっかりするとヘンな場所に転がってしまう。ワンワンのくぼ地でボールが止まるとOB!

ホール4 546y Par5 キノコをかわせる位置へ



基本は3オンのルート1。1打目は、2打目でキノコが邪魔にならないよう、緑の土管のやや左手前にボールを運ぶのがポイントだ。2打目は高速フェアウェイをさけ、崖手前のフェアウェイに着地を狙うといい。また、最大飛距離が235以上のキャラなら、ルート2で2オンを狙える。この場合は1打目で緑の土管にボールを入れて距離を稼ぐのだ。



⬅ルート1の1打目。バンカーの位置にも注意しつつ、この辺りを狙う



➡1打目で緑の土管に入れて抜ければ、298地点までたどり着ける

ホール8 535y Par5 1打めで壁に寄せない



ルート1は2打目で高い壁の上に打つことになるので、1打目は左の壁によらないよう、右のフェアウェイを狙おう。2打目で高い壁を越えつつできるだけ奥に飛ばせば、3打目で楽にグリーンを狙えるぞ。また、ルート2は強引な2オンルートだ。この場合は9I~Pwのパワーが120くらいないと厳しい。ミスすると大幅にスコアを落とすが、あえてという人は挑戦!



⬆ルート1の1打目。この辺のフェアウェイへ

⬇ルート1の2打目。飛距離と高さを稼ごう



ホール10 417y Par4 安全策なら右のルート

右回りのルート1は200ヤードずつ刻む進み方。最大飛距離が短いキャラは、こちらのルートで進もう。

左回りのルート2は1打目の飛距離が230ヤードくらい必要になるが、足場にうまく乗せられれば、2打目は160ヤードくらいなので、グリーンの思いどおりの場所を狙うことができる。ただし、1打目で着地させるフェアウェイのスペースが狭く、ショットがズレると高速フェアウェイに落ちて転がりすぎたり、バンカーに落ちることになる。より安全に回るならルート1がおすすめだ。



⬅ルート1の1打目。緑の小さいキノコの左を狙おう



⬆ルート2の2打目は狭いフェアウェイへ。セミラフやラフに落として上らせてもいい



ホール12 561y Par5 ショットのズレに要注意!!



ワンワンのくぼ地が多く、高速フェアウェイにつかまるとワンワンへ一直線…ということも少なくない。このルートはやや広めのフェアウェイを狙い、正確なショットを心がけよう。風が強いときは着地地点のズレも計算に入れよう。



←3打目。木が邪魔なときは左右の打点で弾道を変えてかわそう



↑グリーンの端へ落とし、中央のくぼみへ転がそう

ホール14 340y Par4 土管なら2オンが楽に

ルート2は土管のワープを利用する進み方。土管に入れるには正確なショットが必要になるが、2打目はグリーンまで130ヤードくらいの距離ですむので楽。最大飛距離が短いキャラは迷わず1打目で土管を狙おう。また、ルート1は1打目で奥に転がしてしまうと2打目でグリーンを狙えないので、足場の端のフェアウェイに乗せよう。



←ルート1の1打目。ラフに落としてフェアウェイに転がす感じがベスト



→ルート1の2打目。下打点にし、手前のフェアウェイに落として転がそう



ホール18 584y Par5 2打で坂の上に運ぼう



ルート1は2打で黄色い土管左の坂道までたどり着きたい。1打目はバンカーの右上辺りを狙い、トップスピンでできるだけ距離を稼ごう。2~3打目で木が邪魔なら、弾道を左右に曲げてかわしていこう。

また、ルート2は1打目で土管に入れる2オンルート。土管に入れるには245ヤードくらいの飛距離と正確なショットが必要になる。だが、入れてしまえばワープ先から簡単にグリーンを狙うことができるぞ。



←土管への1打目。下打点で上から落とすようにすると入れやすい



↑ルート1の2打目。下打点で転がりを軽減



↓ルート1の3打目。カーブさせて木を回避

ニンドリカップでは？ 強くなる風とトーナメントグリーンを読め！

ストローク部門のコースとなるピーチキャッスルはスタートーナメント仕様。全ホールがバックティーでトーナメントグリーンだぞ。さらに、ホールが進むごとに風が強くなるおまけ付き。パットの傾斜や風の影響を見切れるかがカギになるぞ！



←ピンまで遠いバックティーに

全ホールが転がりやすいトーナメントグリーンに!!





←↑トーナメントグリーンは通常のグリーンより傾斜の影響が強くなる。パットはパワーや方向の微妙なズレが命取りに！

ニンドリ100号への道 69号



2002年6月号

「村じまんフェスタ」の作品募集にあわせ、ファミコン家具の『スーパーマリオブラザーズ』を100本プレゼント。また、マスターソードと任天堂のながちょうずばちのペーパークラフトの付録も。特集のインタビューでは三上真司さんと小林裕幸さんが登場し、『バイオハザード』シリーズの恐怖の本質に迫ったのだ。

ニンドリ100号への道▼
70号
2002年7月号



▼インタビューは『黄金の太陽 失われし時代』の高橋兄弟。扉のページでは兄弟自慢の書を披露。『マリオサンシャイン』のソフト紹介ページで、マリオ宣伝部員を大募集。ナムコとのコラボレーションで『スターフォックス』制作発表。付録はニンドリ特製ピクミンの「メモリーカードケース」。

徹底攻略

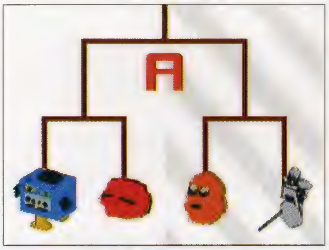
GC ●タイトー ●5800円 ●ラクガキ対戦ゲーム ●1〜2人用 ●56ブロック

天才ビットくん グラモンバトル

キミが描いたラクガキが、立体になって動く！ 戦う！ 簡単なお絵かき感覚でグラモンを作ろう！

心理戦＆運試し バトルの戦略を考えよう

グラモンを作ったら、早速バトルだよね。3つのトーナメントやビットエンジンでの戦い、さらに友達とのバトルに勝つためには、それなりの戦略が必要なのだ。相手の出方を読み、さらに運も味方にに付けよう！



↑トーナメントで勝ち抜くために！



↑3つのトーナメントを制覇しよう



第1ターン あいてのタイプを考慮に入れて！

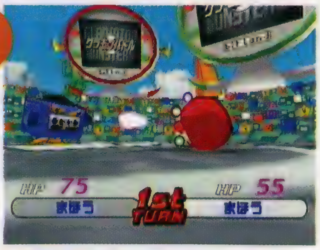
第1ターンのワザ選択は非常に重要。自分のタイプと相手のタイプを見比べて、相手が何のワザを使ってきそうかを考えよう。ここでズバリ攻撃がうまくいくと、後々のターンが非常に戦いやすくなる。逆に失敗すると、同じワザを2回連続で使えないというルールがあるため、ちょっとつらくなるぞ。

こうげきタイプなら…



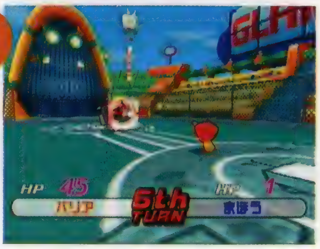
攻撃力が高い反面、まほうワザのレパートリーが少ない。覚えているワザの種類にもよるけれど、相手にとってはあまり怖い存在ではないはず。そこを逆手に取って作戦を立ててみよう。

まほうタイプなら…



まほうワザで相手に追加効果を与え、相手が弱っているときにどんどん攻めていきたい。もちろん警戒もされやすいので、1ターン目でまほうを使うのは非常に危険かも。

バリアタイプなら…



相手のまほうワザを、追加効果とともにはじき返すことができるし、まほうワザも3つもっている。つまり、相手にしてみれば、どっちも警戒しなければならない存在というワケだ。

第2ターン以降 ケースバイケースで作戦を立てよう

2ターン目以降は、同じワザを2回連続で使うことができないため、常にどれかひとつのワザが使用不能となっているはずだ。自分と相手が次に何のワザを使うことができるのか、そしてどのワザを受けると致命傷になるのかを考えよう。後は相手との心の読み合いだ！



←相手がどんなタイプのグラモンなのかは、必ずチェックしよう

ケース①

~~こうげき~~	~~こうげき~~
まほう	まほう
バリア	バリア
チャージ	チャージ

お互いにこうげきが使えない状況なら、まほうだけを警戒すればいい。ここはバリアでけん制しよう。



ケース②

~~こうげき~~	こうげき
まほう	~~まほう~~
バリア	バリア
チャージ	チャージ

相手がまほうをつかえないが、こちらのまほうをバリアで返される危険がある。リスクをさけてバリアという手も。



ケース③

こうげき	~~こうげき~~
まほう	まほう
~~バリア~~	バリア
チャージ	チャージ

バリアが使えないため、相手は確実にまほうで来るはず。こうげきしても負けるだけ。まほうで応戦だ！



ケース④

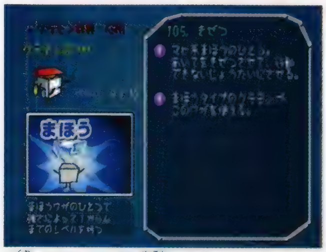
こうげき	こうげき
~~まほう~~	まほう
バリア	~~バリア~~
チャージ	チャージ

あいてのまほうはバリアで防げるが、こうげきは防げない。ここは、こうげきで応戦したいが、裏をかかれると…。

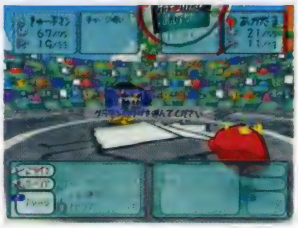


バトルに欠かせないまほうワザ。特性を知って使い分けよう

バトルで重要なポイントとなるまほうワザ。相手に与える直接のダメージよりも、追加効果が勝敗を左右する。とくに、行動不能になってしまうマヒ系が非常に有効。このワザを覚えているグラモンは、大きな武器にできるぞ。



↑詳しくはグラモン辞典をチェックだ！



↑相手をマヒさせて攻撃だ！



↑封印系最強!? の「あいこ封じ」

マヒ系	グラモンを気絶や麻痺や眠りで動けなくする事ができるまほう。敵が何もできない間に力をたくわえて、強力な攻撃をおみまいできる。相手を深くねむらすこともできる。
どく系	HPやPPを破壊したり奪ったりできるまほう。敵のグラモンに毒をあたえると、HPやPPを徐々に減らすことができる。敵が強ければ強いほど、まほうの効果が高い。
封印系	特定のワザを封印して使えなくしてしまうまほう。相手の得意なワザを封印して困らせてやろう！ランダム封印は、毎ターン封印するワザが変わる。
弱くする系	こうげきりょくやすばやさを弱くしてしまうまほう。相手を小さくしたり、つぶしたりで弱らせて、その後の展開を有利にすすめる事ができる。特にあいこ封じは、敵があいこを出せなくなる強力なまほうだ！
せいぎょ系	グラモンが言う事を聞かなくなるまほう。敵のグラモンをあやつって、選んだワザと違うものを出させることが可能だ！相手のグラモンの混乱や暴走をうまく利用して勝利を奪え！

どんなタイプでも最強になれる！たくさんのグラモンを作ろう

ゲームを進めていると、自分のタイプ以外のグラモンも作りたくなるよね。グラモンのタイプは色に大きく左右されるんだ。そこで、どんな色なら何のタイプになりやすいのかを、もう一度おさらいして解説しよう！



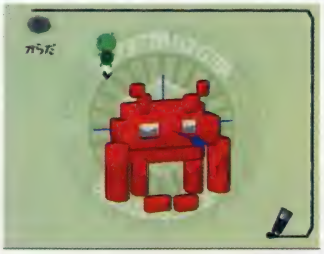
赤や黄色でこうげきタイプ

カラフルで情熱的な、赤系や黄色系の色を多く使うと、こうげきタイプのグラモンになりやすい。固いパーツでツノを作ったり、顔に大きな口を作ったりして、強力な攻撃ワザを覚えられるように工夫してみよう。バトル中では、チャージした後の攻撃が超強力。チャージして相手をビビらせよう。





↑大きな羽を作ると、羽を使った攻撃をくり出すことがあるのだ

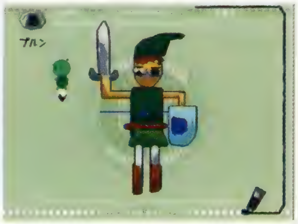


↑インベーダーのようなグラモンが完成！ ちょこちょこと歩いてパンチをくり出すぜ！

青や緑でまほうタイプ

クールで知的な青系や緑系の色を多く使うと、まほうタイプのグラモンになりやすい。自分の気に入ったワザが使えるように、いろんなパーツをつけたりはずしたりして試してみよう。トレーニングでPPを鍛えれば、新しいまほうワザを覚えることも。どんどんレベルの高いまほうワザを覚えさせよう。





↑こうげきタイプっぽいけど…

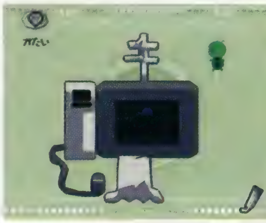


↑大きな顔がかわいいでしょ？

白や黒でバリアタイプ

白、黒、灰色など、赤・青・黄以外のシックで落ち着いた色を多く使うと生まれやすい。一見地味な色だけど、作り方しだいでいくらでもグッドなデザインのグラモンが作れるはず。白を基調にして清潔感のあるデザインとか、黒を基調にしてちょっと悪そうな感じのなグラモンとか…ね。





↑その名もパソモン！



↑妖怪…に見える？

ニンドリ100号への道▼

71号



2002年8月号

旧ニンドリ最終号はニュースがいっぱい。E3特集では、「マリオサンシャイン」「風のタクト」「メトロイドプライム」など、キラーソフトのプレイレポートなど。そのE3期間中に、52年間、任天堂の社長をつとめてきた山内溥さんが相談役になり、岩田さんが社長に就任のニュースが。さらに経営方針説明会の取材レポートも。

徹底攻略

GBA ●トミー ●4800円 ●シミュレーションアドベンチャー ●1～2人用

NARUTO-ナルト-木ノ葉戦記

キャラクタ育成の基本的な方針と、シミュレーションバトルで役立つポイントをピックアップ！

育成 得意な術にスキルポイントをわりふろう

レベルアップ時に手に入るスキルポイントは1つで、術を覚えるのに必要なポイントも1つ。しかし、1つの術は3段階まで強化できるので、1つの術をしっかり強化していく、新しい術をどんどん覚えていくという2つの育成パターンが考えられる。あまり極端にしなければ、どちらの方針で育てても特に問題はない。



↑攻撃や回復などキャラごとに得意な分野があるので、長所をのばすように育てよう

1つの術を極める



新しく術を覚えることより、すでに覚えている術の強化を優先する。攻撃力が大きく上がりすばやく敵をたおせるが、使える術が少ないため戦い方が単調になりやすいのが欠点。

多彩な術で攻める



新しく習得できるようになった術を積極的に覚えていく。直接攻撃にくわえて特殊な効果がある術で多彩な攻め方が可能になるが、ここ一番での決定力不足に悩まされることも。

演習場でレベルのバランスを取る

経験値は戦闘終了後に全員に入るが、その他にクリアターン数や撃破数によってボーナスがつく。敵をたおす機会が少ないサクラは、ナルトやサスケよりレベルが低くなりがちなので、演習場でレベルアップさせよう。木ノ葉の里の演習場はカカシが相手。近づいてくるのを待って集中攻撃すれば簡単にたおせる。



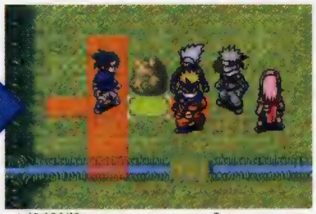
↑撃破数によるボーナスは大きい。なるべくレベルアップさせたいキャラでとどめをさそう

ここでカカシを待ちうけ



↑障害物のないとこまでカカシが近づいてくるのを待とう

集中攻撃でたおす


↑集中攻撃すればあっという間にたおせる。何度も繰り返してレベルを上げよう

うずまきナルト

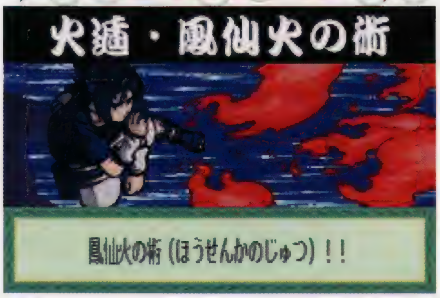


オススメ忍術
- 影分身の術
- おいろけの術
- 忍者組み手
- 修練

影分身との連携で攻めろ

レベルアップに必要な経験値はサスケやサクラより多いが、体力や攻撃力、防御力も一番高い。忍術でオススメなのが、最初から覚えている影分身の術。分身との連携攻撃が強力なのだ。そのほか、相手を行動不能にするおいろけの術も有効。

うちはサスケ



オススメ忍術
- 火遁の術
- 忍者組み手
- 鍛錬
- 修練

火遁の攻撃力が魅力

サスケの術で頼りになるのが連続攻撃が可能な火遁。十字手裏剣を組み合わせると火遁・鳳仙火になり、火遁のあとに火遁を続けると火遁・豪火球になるといった具合に高い攻撃力が魅力。術を多用するので、修練でチャクラの最大値を上げておこう。

春野サクラ



オススメ忍術
- 手当て
- 薬の知識
- 変わり身の術
- 忍びの心得

回復術や分身でサポート

3人の中では一番体力や防御力が低いが、レベルアップに必要な経験値も少ない。覚えられる術も回復やサポートがメインだ。敵に攻撃されるともろいので、なるべく変わり身などの回避、移動系の術も覚えていくようにしたい。

ニンドリ100号への道
72号
Nintendo DREAM 2002年8月21日号

「ファミマガ」の流れをくむ「ニンテンドウスタジアム」と合併し隔週刊化で、200超ページの特別号。編集部員も2倍に。『マリオサンシャイン』の発売で、攻略記事だけでなく、ファンのコメント集や記念イベントを開いて40ページの大特集。任天堂公式の『スターフォックス』コミックを中植が執筆。姫川明の「ゲーム風景論」もスタート。

戦術 陣形を組み、連携で敵を1体ずつたおせ

敵がたくさん出てきた場合でも1体ずつ集中攻撃してたおすのが基本。ナルトやサスケでサクラや影分身を守りつつ敵を攻撃するのだ。ただ、敵によっては行動後に変わり身の術などを仕込んでいる場合があり、そこを攻撃しても必ず空振りしてしまう。攻撃前に敵のチャクラを確認しよう。





←↑敵が術を使っていないのにチャクラが減っていると回避される確率が高い

連携攻撃で大ダメージを狙え

連携術1 影分身の術 本体で分身を守れ

影分身は敵の攻撃を受けると消えてしまうので、本体で守ってやる必要がある。術を使うときも基本的に本体を前にして、攻撃するときのみ敵に近づけるようにしよう。そうしてダメージの大きい連携を活用するのだ。



↑影分身は忍具は使えないが、本体が覚えている術は使える。使い方によってはかなり強力

連携術2 変化の術 術レベルを上げないのも手

変化の術で味方に変身すればそのキャラとの連携に参加できるが、自分で攻撃したり術を使ったりはできなくなるので使いどころが難しい。また、変化の術は強化すると変身時間がのびるので、あえて強化しないのもアリ。



↑味方に変身しても連携に参加することしかできない。効果時間が長いと困ることも…

キャラの周りの1マスを有効に使おう

ナルトたちの周りの4つのマスは敵キャラが通り抜けることができなくなっている（入ることはできる）。これは敵キャラにも言えることで、ナルトたちも敵の周りの1マスを通り抜けられない。敵がたくさん出てくるようなときは、思わぬところで足止めされないように注意が必要になる。ただ、逆にこれを利用すれば、少ない人数で守りを固めることもできるのだ。

1人で敵を追いつめる

序盤のネコを捕まえるミッションでは逃がさないように追い込んでいくのがポイントになる。マップ上部の細い路地はちょうど3マス分なので、真ん中にキャラを立たせれば1人で壁になることができる。少ない人数でネコを囲むことができるのだ。



↑ネコはちょこまかと動くが、こうして道の真ん中に立てば1人で追い込むことができる

2キャラで6マス分の壁をつくる

2人のキャラが、間を2マスになるようにして並べば、合計で6マス分の壁ができる。敵の大群から弱いキャラを守らなければいけないときなどに威力を発揮する配置だ。壁役が動くときは、なるべく同じ方向に移動して穴ができないように注意しよう。



↑壁になるナルトとサスケは、飛び道具で攻撃するなどしてなるべく壁をくずさないように

「休む」や「チャクラ」は積極的に

後ろからや「休む」、「チャクラ」で回復しているときに攻撃されるとダメージが大きくなるのは周知の事実。それでは具体的にどのくらい大きくなるのかを、レベル2のサスケが演習場のカカシから受けるダメージで調べてみた。結果は以下の通りだが、思ったほどダメージは大きくならないようだ。「休む」や「チャクラ」は積極的に使っていいだろう。

正面から受けたダメージ…14



↑正面から攻撃されて受けたダメージは14。また、側面から攻撃されても不利にはならないようだ

不利な状態でのダメージ

側面からの攻撃…14	背後からの攻撃…15
「休む」中…15	「チャクラ」中…15

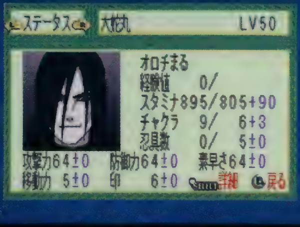
あの「大蛇丸」使用コマンドが発覚！

なんとあの「大蛇丸」が使用できるコマンドが発覚！　ゲームクリアしたデータをセーブして、全体マップ画面で右のコマンドを入力しよう。大蛇丸は敵を2ターン行動不能にする金縛りなど、強力な技を数多く持っているぞ。

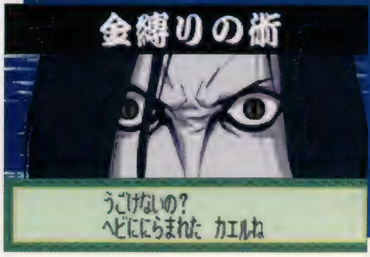
ゲームクリア後、全体マップ画面で
SELECT ↑↓↑↓←←→→←↑ START

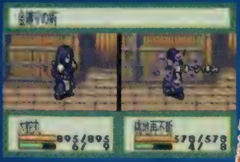


↑コマンドの入力に成功すると、画面にこのようなメッセージが出る



←大蛇丸のステータス。伝説の三忍の1人だけあって高い能力を誇る





金縛り炸裂！

←↑2ターンも行動不能になってしまう恐ろしい術だ



2002年9月6日号

『マリオサンシャイン』の合同記者会見に宮本さんや手塚さん、小泉さんが登場。インタビュー特集はセガの中裕司さんと大場則勝さん。月2回刊のメリットを活かし、トランセル種市が北海道で開かれたポケモンフェスタを取材し、『ポケモン ルビー・サファイア』を最速体験レポートを実現。はやのんの「天任家族」もスタート。

セガの巨匠インタビュー第2弾は『ビーチストライカー』の鈴木裕さんと『モンキーボール』の名越稔洋さん。『マリオサンシャイン』は30ページ攻略。表紙は黒バックの『マリオサンシャイン』。「スマブラコンサート」にもってきてくれた読者さんが多かったのだ。『ポケモンコロシアム』のジニアス・ソノリティ設立のニュースも。



月1連載 ハドソン公式 ニンドリ発ファンページ 10月号

ボンバーマンWalker

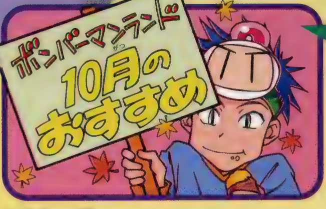
GC	
タイトル	ボンバーマンランド2
発売元	ハドソン
発売日	発売中
価格	5980円
ジャンル	バラエティ
プレイ人数	1～4人用
メモリーカード	5ブロック
備考	GC-GBAケーブル対応

BOMBERMAN LAND 2
アトラクション爆盛り!
ゲーム史上最大のテーマパーク

ボンバーマンランド2とは?

ボンバーマンならではのバトルはもちろんのこと、ボンバーマンカートやパズル、RPG要素もありと多彩なゲームの盛り合わせ!!


↑ボンバーマンバトルもさまざまなルールで楽しめる



水に囲まれたレジャースポット　ブルーゾーン

今回は数ある「ボンバーマンランド」のテーマパークの中からブルーゾーンを紹介。ブルーゾーンは、ランドの中心に位置しているため、ほかのゾーンへの移動にも使うことになるぞ。

ボンバーマンランド全体図

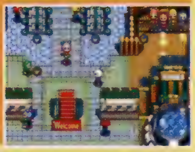

ブルーゾーンはこの部分だよ

ランドのシンボル ボンバーキャッスル

ボンバーキャッスルの中は、なんと2～4Fまでお風呂がひしめく健康ランドなのだ。すべてのお風呂に入ってお湯を集めるイベントも開催されているよ。


↑月見? 風呂でご満悦

↓お風呂やサウナがいっぱい。種類も豊富だよ




↑ブルーゾーンの中央には、ランドのシンボルとなるボンバーキャッスルがあるぞ!!



アトラクションガイドその1
ファイヤーボンバーマン

炎から逃げつつ、落ちてくる2種類のコインをゲットするアトラクション。金のコインの方が得点が大きいので、金のコインを狙っていこう!!


↑ダッシュしながら動いたほうが、コインゲットは楽かもしれないよ

アトラクションガイドその3
ボンバーフライト

飛行機に乗ったボンバーマンを操作して、風船に吊るされたコインをゲットするアトラクション。


←雷雲や、鳥が邪魔する中を進むのだ!!


➡宙返りなどのアクションを使うことも可能だぞ

トイレもあるぞ!!

トイレには誰かが入っていて、ランドを歩いた歩数を教えてくれる。



アトラクションガイドその2
天空キャッスルのカート

9月号でお伝えしたボンバーマンカートが、アトラクションとして楽しめちゃうぞ。コースは天空キャッスル。最速を目指して勝負しよう!!



ブルーゾーンデータ　アトラクション数:14種　乗り物数:3種



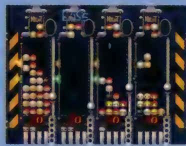
顔を組み合わせて消そう ぱにっくボンバー

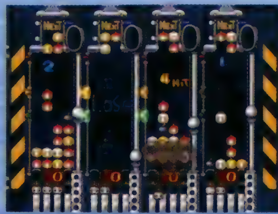
『ボンバーマンランド2』に収録されているさまざまなモードの中から、今回はボンバーマンの顔をしたブロックを積み上げて同じ色が3つ並ぶと消える、ぱにっくボンバーを紹介するぞ。ブロックは、タテ、ヨコ、ナナメに積み上げると消えるのだ。


↑ブロックが上まで積み上がると負け。上までくるとまさに、ぱにっくボンバーに…

連鎖を決めてこげボンを作れ!!

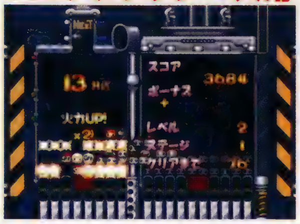
1つのブロックを使って連続して2個、3個とブロックを消していくのが連鎖。この連鎖を使えば、多くのこげボンを作ることができるぞ。狙って積み上げよう。


➡例えば、上のほうまでブロックがきて絶体絶命のピンチでも…

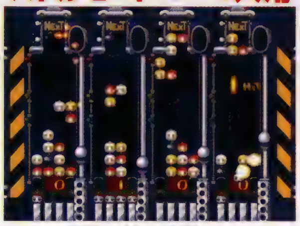

↑連鎖を使えば、形勢逆転も可能だ

人数によって選べる2つのモード

スコアアタック 1人用


↑ステージをクリアしながらハイスコアを目指すモード。対戦の練習にもいいかも!!

バトルモード 1〜4人用


↑COMや友達と4人まで対戦できるモード。もちろん、1人でプレイすることも可能だ

カギをにぎる こげボンを使え!!

ブロックを消すごとに爆風が起こってこげボンをつくる。連鎖すれば、たくさんのこげボンを一気に作れるぞ。


➡こげボンが大量に作れるデカ爆。こんな状態でも…


↑この通り。連鎖をすればするほど、デカ爆の出現するペースも早くなるよ!!

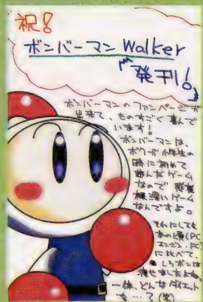


みんな集まれ ボンバーマンポスト

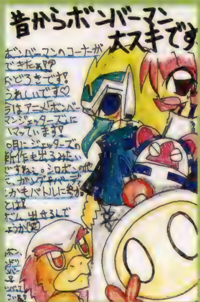
先月から始まりました月1連載ボンバーマンウォーカー。たくさんの投稿が届いております。ボンバーマンへの愛情がたっぷりで嬉しいかぎり。引き続きイラスト、意見、感想などなんでも募集中。どしどし応募してね!!



←これからも爆投稿待ってます!!(露さん)



←3通も送ってくれてありがと(トロさん)



←バトルも盛り上がるよね(日高宇宙さん)

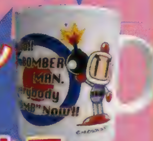


←アニメ面白いよね!!(霜瀬ライトさん)

プレゼントコーナー だべさ

投稿してくれた人には毎月、抽選で10名様にプレゼントを進呈。


ボンバーマンポーチ


ボンバーマンマグカップ

毎月セットで10名様に!!

あて先はこちら
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階 ニンテンドードリーム編集部
「ボンバーマンウォーカー」係 まで



しろボンとニンドリボンバーが お悩みから質問まで何でも答えます

Q ボンバーマンはいつ生まれたの?
(沖縄県/シドッチ さん)

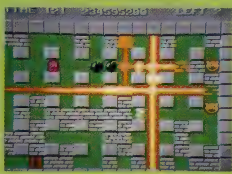
A 自分で調べなさい

ニンドリボンバー(以下ニ) 聞く前に調べろ。あれ? いつもならここで、しろボンが「ちょ、ちょっと待ってよボンバー」って来るはずなのに今日はこねえな。まぁいいや、答えるとするか。今度出る広技苑によるとだな、85年にFCで誕生か。地下帝国から人間を夢見て脱出をはかるサイボーグ…。なんだお前、サイボーグだったのか!!

しろボン(以下し) …。だったら、ボンバーはいつ生まれたのさ?

ニ あ、俺? 俺は先月だろ。

し …。そうだったね…。


←当時のゲーム画面。外から撮っていたため、斜めです(笑)

ニンドリ100号への道

75号



2002年10月6日号

8月27日に開催された「スマブラコンサート」の模様を巻頭で感動レポート。インタビューは、当時カプコンのソフト開発責任者だった岡本吉起さん。新作ソフトの話など、バクダン発言がたくさん炸裂したが、いろんな事情で記事にできず。ゲーム記事では、月2回刊を生かし『スターフォックスADV』の最速体験レポート。



巻頭記事では、東京・有明に誕生した任天堂のショールーム「ニンテンドーゲームフロント」を大紹介。また、6年間、任天堂と袂を分けていたスクウェアが任天堂ハードに復帰し『ファイナルファンタジータクティクスアドバンス』などの新作を発表。インタビューは『ロックマン』の生みの親・稲船敬二さん。

ニンドリ的 裏コーナー ドリテク鮮果場

今回の目玉 ドリテクの出荷物は

今回はシリーズのファンも認めるステキなテキの『テイルズ』祭りだ!! このシリーズには伝統的に、パロディネタが多いはずだけど、みんなはどれくらい見つけられたかな?

優 GC テイルズ オブ シンフォニア

編集部情報

各キャラ公開可能称号リスト

ステータスをあげたり、説明文を読みふけってみたりと、小さな楽しみにもなる各キャラクタの「称号」を、公開できる範囲で一気に紹介!! 特殊な戦い方をするときは、弱い敵がいる場所ですると安全だぞ!

ロイド

名称	獲得条件
はぐれ剣士	イセリアを追放されたときに獲得
やさしい理想論者	ミズホの里でタイガと話す
おじさん	トリエットの町のおじさんゲームをクリア
剣豪	Lv20で獲得
コンボ初心者	10ヒット以上コンボを決める
コンボ有段者	30ヒット以上コンボを決める
コンボ達人	60ヒット以上コンボを決める
コンボ免許皆伝	100ヒット以上コンボを決める
テトラスラッシュ	戦闘中に通常攻撃×3+特技か秘技か奥義の個人4連携。通常攻撃は全て違う種類で
おさみしなみだ	パーティが2人以上で戦闘中、仲間が戦闘不能のとき号令をかける
命令させろ	戦闘中、ショートカットを10回以上使う
永遠の練習生	武器をウッドブレード以外に変更せずに、パルマコスタでのキリア戦に勝利
ベルセルク	戦闘ランクがハードで、敵と256回エンカウントして勝つ

コレット

名称	獲得条件
ドジっ娘	コレット、ジーニアスの居る状態でイセリアの教室、左の人型の穴を調べる
薄幸少女	サイバックでコレットの状態が発覚したとき
特級ウェイトレス	配膳ミニゲーム終了後
神子	LV20で獲得
ずっこけ娘	アイテムスティールとローバーアイテムの使用回数が400回を越える
気にしない	毒状態異常で戦闘を開始し、状態異常のまま戦闘を終了する
一途な想い	戦闘中、一つの技を連続で10回以上使う
自己制約	術・技を使用せずに戦闘終了
廊下は静かに	ダッシュしないで戦闘終了
仲間想い	戦闘で誰も死なないままゲームを進めアザルト戦に勝利する

ジーニアス

名称	獲得条件
優等生	パルマコスタで「試験対決」を終了させる
姉思い	マーテル教会聖堂クリア後のイセリアでリフィルと話す
かけひき上手	グランテセアラブリッジ通行可能になってからできる、だるまさんが転んだゲームをクリア
ソーサラー	LV20で獲得
用意周到	戦闘中、武器を5回以上変更
学習しない	戦闘中、敵に対して耐性のある攻撃を10回以上
他力本願	ダメージ無し、攻撃もしないで戦闘終了
くるくるマジック	一回の戦闘で全ての属性の魔法を使う
グミは嫌い	プロネーマとの1回目戦いまでグミをジーニアスに対して使用しない

リフィル

名称	獲得条件
遺跡マニア	旧トリエット跡、侵入イベント終了後
ヒーラー	ユニコーンの角を手に入れたときに獲得
巫女さん	アスカードの遺跡で偽風の精霊のイベントで獲得
弟思い	旧トリエット跡から帰還、トリエットで宿に泊まる
学者	LV20で獲得
アイテム係	1回の戦闘中に5回以上アイテムを使う
紅四点	女性×4でパーティ構成して戦闘する
七転び八起き	一回の戦闘中に5回以上死亡する
サバイバー	リフィル1人だけ生き残って戦闘終了

クラトス

名称	獲得条件
裏切り者	マーテル暴走後、イセリア牧場に乗り込む時に獲得
魔剣士	LV20で獲得
テトラスラッシュ	戦闘中に通常攻撃×3+特技か秘技か奥義の個人4連携。通常攻撃は全て違う種類で

しいな

名称	獲得条件
臆病者	しいなを戦闘メンバーに選択している状態で50回逃げる
優柔不断	逃走・逃走解除を3回以上行う
コンビネーション	1戦闘中にパーティコンボを2回以上発動させる
一致団結	パーティコンボのみで戦闘終了

ゼロス

名称	獲得条件
テトラスラッシュ	戦闘中に通常攻撃×3+特技か秘技か奥義の個人4連携。通常攻撃は全て違う種類で
ハーレム	戦闘開始時に、ゼロスと女性3人でパーティを構成する
戦闘奉行	1戦闘中に4回以上号令を行う
おしゃべり	1回の戦闘で50回以上ゼロスのボイスがコールされる

プレセア

名称	獲得条件
脆き盾	1戦闘中に10回以上ガードブレイクをさせられる
紅一点	戦闘開始時にプレセアと3人以上の男性キャラクタでパーティ編成
馴れ合い	戦闘開始時にテセアラの住人だけでパーティ編成
ハンター	5回以上、同じシンボルエンカウントグループの敵と戦闘する。フィールド以外でのみ有効

リーガル

名称	獲得条件
むさい	男性4人だけでパーティを編成して戦闘を行う
うわばみ	戦闘中に5回以上、リーガルに酒アイテムを使う
弱肉強食	敵よりも8レベル強い状態で戦闘をおこなって勝利する
尻餅ダンディー	3回以上、1戦闘中にダウンをする

良 GC

テイルズ オブ シンフォニア　愛知県／大石山さん

ガードキャンセルで無限コンボ

「まず、術が使えるキャラを選び、通常攻撃、特技、秘儀を使う。技の終わりに術を使い、すぐさまガードして術をキャンセルすると、攻撃の隙がなくなり、連続で攻撃できる。Rをガードにして、押しっぱなしにするとやりやすい」。**弱い敵はすぐ死んじゃうし、強い敵だとこちらが危険…使いどころが難しいか？**



↑→弱い武器を使って威力を調整すれば、長く当て続けられる。囲まれて、敵に攻撃されそうになると中断してしまうのが欠点

可 GBA

伝説のスタフィー2　滋賀県／ハガキさん

これが本当の「いねむり技」

「ゲーム画面で、何のボタンも押さず、じっとしたまま約10秒いると、スタフィーが居眠りを始めてしまう。ちなみに、前作『伝説のスタフィー』にもあったワザで、眠りはじめと目覚め時にはちゃんとリアクションがある」。**かわいいので一見の価値あり**



↑→ぼーっと見入っていると、スタフィーが退屈して寝てしまう。寝ちゃっても、どれかのボタンを押すとすぐに目覚めてくれるので安心

前作でも試そう

面白プレイ やりこみ 投稿コーナー ドリプレ

やり込み、面白プレイ、爆笑画面写真をあまねく天下に募るのがこのコーナーだ!! 手軽な写メールでもいいし、大ネタをビデオやDVDに収めて送るもよし。「これなら笑いが取れる!!」「明日の大スターはワシに決まりじゃー」と思ったネタをバリバリ送ってくだされ。

GC 大乱闘スマッシュブラザーズDX

スマブラ面白Photo×2　大阪府／ティーダさん

「『スマブラDX』で凄い（？）写真と、心霊写真が撮れたので送ります」。**簡潔でよし!! 注目は心霊写真。水鏡に映ったマリオの姿は…。**

2ネタを合わせて　20点

投稿：eメール

新キャラ くすだまさん 登場！



→まーるい、まるい。丸いアイツはクスダマさん。今にも割れて何かが出てきそう



←眠っているマリオを映すはずの水鏡…ですが、そこに映されていたものは!?

GC バイオハザード　バイオハザード0

バイオ2本立て　新潟県／もっちぃさん

「1つめ、バイオ1を1時間38分でクリア。ジル編で、ロケラン付き、EASYモードの条件でできました。段取りを全部おぼえるのに何周したことか…ムービー全部飛ばすのも忘れずに。2つめ、バイオ0をナイフだけでクリア。総プレイ時間は20時間くらいかかりました。コウモリのボスは7時間くらいかかったかも…。ラスボスは思ったよりラクでした」。**ム。バイオ者の基本やり込みですな。惜しむらくは、証拠がないことか。**「いつか証拠、送ります」。**おお、待ってるぜ！**

点数は証拠が来てから　0点

投稿：ハガキ

みんなからの ドリテク ドリプレ 大募集

皆からの悶絶テクニックの投稿を随時募集中!! 大ネタ小ネタ、どこからともなく突っ込みが入るほどくだらないテクでもOK!! テクを見つけたら、どんどん鮮果場に出荷（投稿）してきてちょうだい。送ってもらったテクは、中身に応じて等級付けして、等級に応じたモノをプレゼントするぞ。右記の要領で、**1:テクを発見したゲームのタイトル、2:内容、3:自分の住所、氏名、年齢、電話番号**を記入して送ってほしい。なお、ドリテクに関する電話での質問には答えられないこともあるので、あらかじめご了承くだされ。

ドリテクランク		
	特秀	1万円分のおもちゃ券(など)
	秀	5千円分のおもちゃ券
	優	3千円分のおもちゃ券
	良	千円分のおもちゃ券
	可	時価

ドリプレランク		
	ドリアン	なんかいいもの
	さくらんぼ	10〜50点
	バナナ	1〜10点

FAXのあて先：03-3556-3287
Eメールのあて先：doritech@nindori.com

はがきの書き方

おもて

切手
102-0083
東京都千代田区
こうじ町4-2
第2こうじ町ビル8階
（株）ambit
ニンテンドードリーム編集部
「ドリテク」係

うら

1:マツオゴルフ ハトバスツアー
2:まず、プレイヤー1をマツヲ、プレイヤー2をノレイージにして、雷門コースを選択。次に、2人で藪そばにボールを10256発ほど打ち込むと雷親父が登場する。
3:〒102-0083
東京都千代田区こうじ町3-4
松尾城山 P.N.スーパーマツヲ
電話03-3556-3313

ニンドリ100号への道▼ 77号

2002年11月6日号

巻頭特集は、ゲームキューブソフトの出展が目立った東京ゲームショウレポート。発売されたばかりの『スターフォックスアドベンチャー』は30ページ大攻略。任天堂の長年のパートナーであったレア社が、マイクロソフトに売却されることが正式に報じられ、一部に落胆の声も。休載していた「ゲームソフトファンクラブ」が復活。

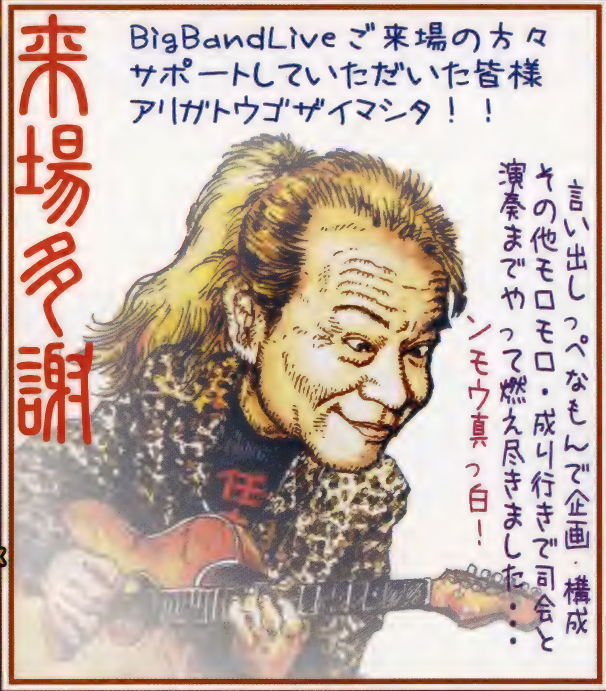
巻頭では『ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル』の徹底検証レポート。恒例のインタビューは『スターフォックスアドベンチャー』の今村孝矢さん。「フォックスコミック」を連載した編集部・中植も同席した。『牧場物語』の記事中には、プロデューサーに和田康宏さんが登場。姫川明のゲーム風景論が最終回。

DREAM KINGDOM

ドリームキングダム

ケイ大佐 ビッグバンドライブには、ニンドリ読者の方々もたくさん観にきてくれていたみたいでウレシイ限りです。またまたこんなライブがあったらいいんですけどね～。あしゅらさん、どうですか？

あしゅらさん M女史とともに、1年がかりで実現したビッグバンドライブも無事終了。さすがに疲れたけれど、お客さんや出演してくれたゲストやミュージシャン、スタッフに至るまで好評でヨカッタ!!



いっすと 伊藤あしゅら

◆ビッグバンドライブのくわしいレポートは126ページを観てね。次号ではライブのDVDが付録だよ！



◆またまたMOTHERレッドを活かした作品。根性で赤を塗った上に根性で墨で描いてある。最近コンピュータ頼りのワタシとしては反省させられました（あしゅら）

あしゅらさんのイチオシ！ 埼玉県／さださん



◆『FFCC』の4人プレイは好評ですね。任天堂ハードで『FF』シリーズが遊べるのも久しぶりだし、新鮮な気持ちでプレイできるよね～

ケイ大佐のイチオシ！ 静岡県／NAOさん

100号記念！

記念すべきニンドリ100号！ お祝いのイラストを頂きました。

ニンドリ100号への道▼ 79号



2002年11月06日号

『逆転裁判2』のインタビューで、カプコンの巧 舟さんと稲葉敦志さんが登場。また、元チュンソフトのクリエイター・麻野一哉さんのコメントも掲載し、アドベンチャーゲームの魅力を検証。巻頭ソフト特集は『ポケモン ルビー・サファイア』『バイオ0』『風のタクト』など。セガ魂ではオーバーワークスのインタビューも。



千葉県／路さん

◆うひゃ〜！ 描くも描いたり、カービィ100体！ ひとつひとつ楽しんで観てね



愛知県／HALさん

◆「これからもおいしい雑誌期待してます!!」とのコメントです。イラストとコメントがマッチしてますね。がんばりまっす！



埼玉県／鷹妃さん

◆神秘的に大人っぽいイメージをだそうとがんばってくれたんだとか。ピーチの頬に100！ 工夫した構図がいいですね



香川県／ぼなーか咲川さん

◆100号を祝してくれたイラスト第1弾！ 真剣な表情でニンドリを読むリンク。なんのページを読んでるんだろうね



静岡県／静香さん

◆投稿を始めて約1年。ついに掲載されたイラストが記念すべき100号！ ばんざ〜い！



埼玉県／雉虎猫春さん

◆「ここまできたら、次はめざせ200号！」だって。もちろん突っ走りますよ〜



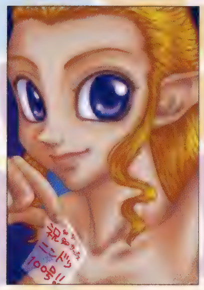
愛知県／マリオ子さん

◆ニンドリではおなじみのクリエーターの方々や編集部の面々まで。さすがの愛読者ですね



大阪府／はるさめまななさん

◆投稿し始めたのは99年の4月号だとか。いやはや長いおつき合い、ありがとうございます！



神奈川県／雫さん

◆ニンドリ100号で大サービスだって。鼻血で出血大サービスにならないように！



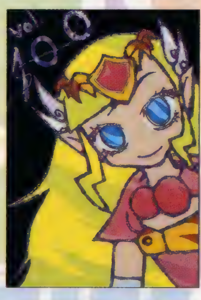
愛媛県／美南くるめさん

◆100号記念の演奏会。ビッグバンドライブには行けなかったそうだけど、次号でDVDが！



栃木県／邪夢さん

◆「めでたい＝宴会」ということで、「スマブラ」キャラがパーティを開いてます



大阪府／Kuroさん

◆主線にカラーグリッターを塗ってキラキラさせてくれたんだけど、残念ながら印刷には…



千葉県／つるさん

◆「5年前くらいに友人の家でニンドリを見かけてからずっと買い続けています」とか



福岡県／夢風 彩さん

◆とってもシンプルにまとめてくれたお祝いのイラスト。スタフィーは分かってないのかな？



愛知県／くりグセさん

◆ニンドリをみんなで読んでいるっていうよりは、読んで聴かせてあげているみたいだね



岐阜県／すぎやんさん

◆100号を記念して(!?)カービィたちの擬人化を描いてくれました。誰が誰か分かるかな？



埼玉県／ポピーさん

◆100に合わせて、いろんなウレシイ100を描いてくれました。確かにどれもウレシイね



熊本県／森響かのんさん

◆「100号記念ということで、ウチにあるゲームソフトのキャラを全て描きました」とか



東京県／翡海るしゃさん

◆こちらの方もビッグバンドライブに行けなかったそう。でもニンドリ読者でよかったね！



福島県／藤野カンナさん

◆1年間に24冊なので、このまま行けば2007年に200号を突破します。約4年後です。意外にすぐかも…



高知県／水島さふぃさん

◆100のゼロが重なっているのは「ずっと読者でありたい」という願いを込めて描いてくれたそうです。ありがと



鳥取県／魔枝さん

◆任天堂と言えばやっぱりマリオ！ ニンドリも100号を記念して、原点にもどり、今回はマリオの表紙です



神奈川県／ゼル奈さん

◆任天堂の人気キャラが勢揃い！ 細かいところまで描き込んでくれていてスバラシイです



2002年12月21日号

インタビューは『星のカービィ 夢の泉デラックス』の桜井政博さんとハル研の若手スタッフ・中村栄太郎さんと鈴木輝彦さんが登場。ハル研の層の厚さに感心。また、ウェーブバード発売決定のニュースも。『風のタクト』を予約すると『裏ゼルダ』がもらえるキャンペーンに大反響。セガとのコラボイベント「セガドリームワールド」最終告知。

キングサイズ

厳選イラストを特大サイズで掲載！ ドリキンのベストナイン!!



神奈川県／泉とうげさん

◆「テイルズ オブ シンフォニア」。限定色のシンフォニックグリーンをゲットしてやりこんだそうです。こんなにデキのいいRPGは久しぶりだね！



大阪府／桃姫ユリさん

◆「VJ」は、絵のうまい人たちに人気があるようですね。擬似シャドウの付け方や彩色など、堂に入ったモンです。もっとアホなポーズだとよりGoodでした！（あしゅら）



静岡県／封宝さん

◆自分のタッチで表現したロックマン・エグゼの世界。構図、ペン入れ、色塗りと、すべてが手馴れており、こなれています。逆にそれが心配になるくらいうまい人なので、一層精進してくだされ…（あしゅら）



北海道／水藻さん

⬆ドリキンの「KING」をイメージして描いてくれたんだよね。トランプ風です。絵の解説コメントがあるとより良かったんだけどなぁ…



千葉県／犬飼鈴助さん

◆リクエストを受けて、「ソニック」のキャラと「スタフォADV」のキャラたち。とくに「ソニック」キャラは初挑戦だったので難産だったとか。でもよく描けてますよ～



滋賀県／海神竜馬さん

◆「新約 聖剣」って、GB版の趣を残しながら、まったく新しいものに生まれ変わってるんだよね。「アマンダの巻き毛がけっこー良い」とのこと。ふむふむ

ジャックサイズ

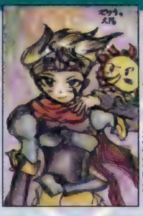
残念ながらの極小サイズ。でもでもすばらしい力作たち！



愛知県／緑雨まさきさん
もうすぐGC版もでるね！



茨城県／葉月みかさん
長時間かけて描いてくれました



宮城県／鏡羅瑠さん
GBプレーヤーじゃ遊べないねぇ



神奈川県／刻樹勇騎さん
好きなキャラ。梨もだって（笑）



福島県／ZENZO↓さん
気合いの入ったフォックスだね



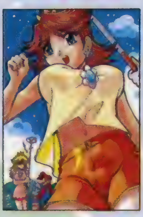
埼玉県／カズさん
ファンレターがうれしかったとか



神奈川県／東ゆき彦さん
映画「ジラーチ」は5回観たって！



東京都／ジョニーさん
ライブがいい想い出になったとか



神奈川県／武元一角さん
いまごろ遊びまくってる？



宮城県／氷魚さん
「シンフォニア」のコレットだね



京都府／ユタッチさん
ダイナフレイドを描いてくれたよ



和歌山県／真咲ねむさん
「バイオ」のレベッカだね～



石川県／三軒茶屋真裕さん
旧名「天然裕子」さんの作品です



滋賀県／緋鷹 要さん
色合いがとってもきれいです

クィーンサイズ キングじゃないけどこのサイズ！ 今回のクィーンはこの14作品!!



宮城県／ラナ犬さん

◆「『マリパ』のミニゲームはわかりやすいので、母も遊んでくれます」とか



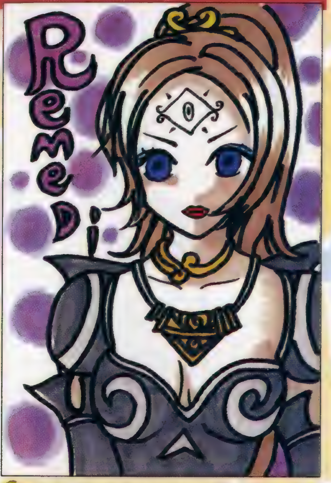
◆カモメに乗って空を飛ぶアリル。このカモメって、ヒョイの実を使ったリンクだったりしてね。カモメの上でも望遠鏡を手放さないアリルがかわいいです

埼玉県／青空ひつじさん



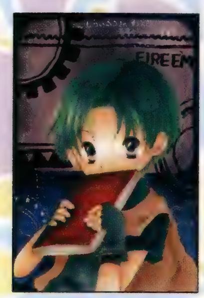
東京都／こりんさん

◆すばらしいライブでは、ニンドリャーとの交流もできて楽しかったそうです。よかったね！



埼玉県／あんみつ姫さん

◆ご本人もコメントしているように、意図的に変えたグラフィカルなタッチが成功しています。しかし、このタッチになっても胸にはこだわるんだぁ…（あしゅら）



◆「FE」は未プレイだけど、キャラが素敵だって。「烈火」なら初心者もOKだよ！

大阪府／神堂 雅さん



◆ハロウィンにちなんだイラスト。もうそろそろハロウィンの季節なんだよね

愛知県／君河すいさん



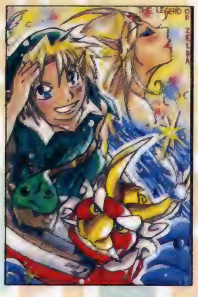
◆グラフィック派に人気のコログ族。そういえば、マコレを考えた任天堂のスタッフ方もライブに（自費で）来てくれました！（あしゅら）

静岡県／MATOさん



◆ストーリーモードのベリーハード全クリア記念で描いてくれたという作品です！

長崎県／蒼月まいさん



◆友達の作品が掲載されていてビックリしたそうです。負けずに頑張って！

東京都／オカモンタメグミンさん



◆「ポケモン」のユウキとヌマクロー。逆光を受けてマッハ自転車を飛ばしているトコロだよ

静岡県／石狩ソルトさん



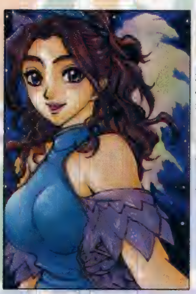
◆きっと、この人には「マザー」の世界がこう見えているんですね。記号性に優れているキャラクタだから解る。ドット絵の時代は、ヨカッタなぁ（あしゅら）

茨城県／けい。さん



◆「ビッグバンドライブ、スゴク楽しかったです。宮本さんたちも生で見れて感動でした」

岡山県／愛リーンさん



◆「『新約 聖剣』のヒロインがかわいすぎです！サイコーです！ハマリました！」だって

東京都／松任谷ヒカルさん



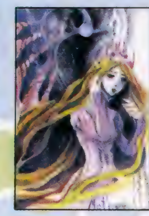
◆桜井さんのエアライドでサクライド。これからの活躍に期待したいですね

大分県／井上夜彦さん



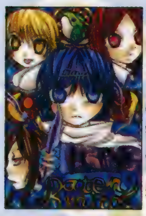
鹿児島県／瑞綺椎凰さん

『シレン64』はまだ現役！



長野県／からさん

「マザー」のクイーンマリーです



和歌山県／早乙女らいむさん

「バテンカイトス」楽しみだよね



宮城県／かてなくるぎさん

しいなの投稿が結構多かったなぁ



埼玉県／流里かげさん

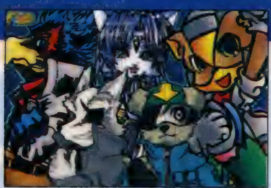
テーマは「もりのせいかつ」



東京都／きさらぎ浅葱さん

「シンフォニア」ロイド&コレット

合作ランド 3人以上の合作作品集まれ！ 合作のユニット名も描いてね



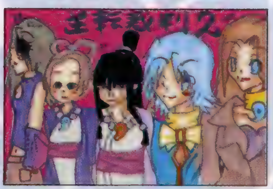
ユニット名：Free Sky Dreamers

◆みたことのあるタッチの人がたくさん…



ユニット名：どう森キャラバン隊

◆同じ村にいる3人をそれぞれが描いたそう



ユニット名：星宮レオ

◆いよいよ「3」の発売日も決定しました！楽しみ～



ユニット名：星空に奏でる隊

◆たくさんの人たちで描く合作。大変だけど楽しい作業だよね

ニンドリ100号への道

81号

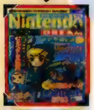


2003年1月6日号

別冊付録は『裏ゼルダ攻略ガイド』。シールはポケモンカレンダー。インタビューは『バイオ0』のディレクター・小田晃嗣さん。三上さん率いるカプコン第四開発部の新作発表会レポートも。ニュース記事ではGBプレイヤーのご紹介。待ちに待った『風のタクト』も発売まであと1週間。『ポケモンルビー・サファイア』は攻略記事がスタート。

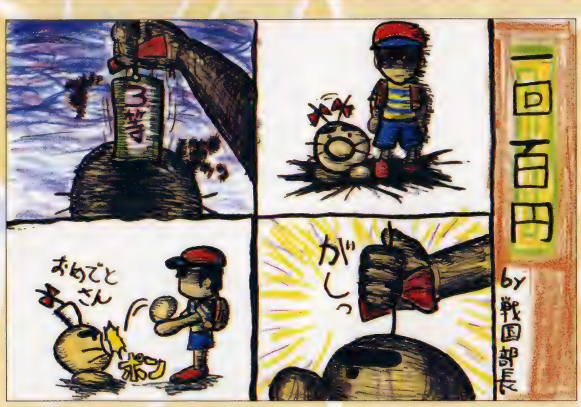
カートゥーンランド

4コママンガの部屋。プチ笑いから爆笑ネタまでどんどん募集中！



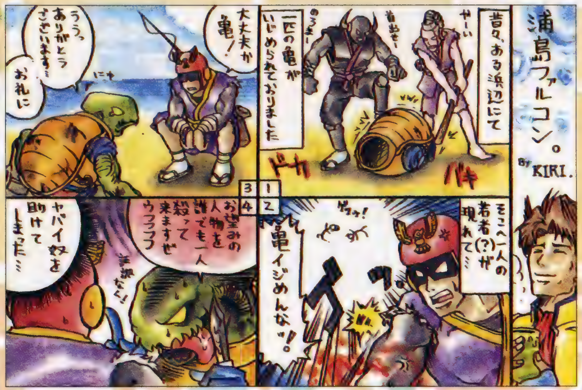
2003年 1月21日号

インタビューてんこもり号。『風のタクト』の開発スタッフ、『聖剣伝説』プロデューサー、カプコンの第四開発部、セガのソニックチームなど、総勢14名のクリエイターが登場。『風のタクト』の紹介記事はインタビューも含めて44ページ。特別付録は任天堂ゲーム卓上カレンダーと姫川明さんが描いた『風のタクト』のステンドグラスシール。



愛知県／戦国部長さん

◆百円なん？ くじ引きなん？ 3等の賞品は鼻なん？ 2等は？ 1等は？ 取れちゃった鼻はどうなるん？ 気になることだらけです



長崎県／KIRIさん

◆ピコってば、こう見えても殺し屋なんです。だからってそんなお礼の仕方は…ちょっとねぇ



徳島県／みるくるみさん

◆『シンフォニア』の登場キャラクターたちの髪型をみていて思いついたネタだそうです。セットするの大変そうだもんね



大阪府／葵侑さん

◆ファルコンとタコの間にいったい何が！ いままで語られる事のなかったファルコンとタコの秘密が次号で明らかに…ならんよ



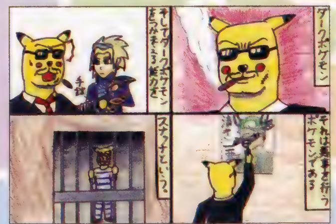
◆うさぎずきんは、人気急上昇中のNドリうさぎちゃんの耳だったのかぁ…ってそんなワケあるかい！

大阪府／城好きさん



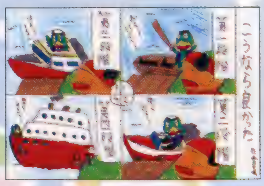
◆こりゃある意味、恐ろしいわな。スターウルフで最も恐れられる男。オヤジギャグで相手を撃墜！

千葉県／BOX・マクラウドさん



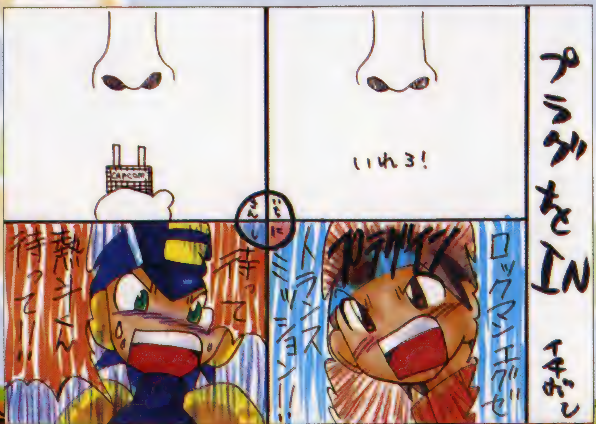
◆そうだったん？ もしかしてオレが勘違いしてた？ 『コロシアム』って刑事物のストーリー!?

神奈川県／れっさぁパンダさん



京都府／ウラン太郎さん

◆どわー！ こんなカッペイはイヤだ！ でもいいかも…



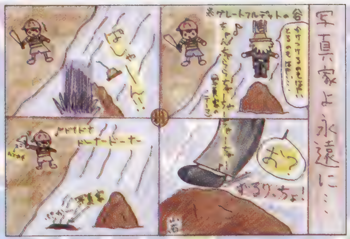
静岡県／イチボシさん

◆色んなものにプラグインしてみましょー！ あんなトコやこんなトコにもプラグインしちゃいましょー



山梨県／あぐりさん

◆アンジュさんへの手紙そっちのけでニンドリに投稿するカーフェイ。だって〆切があるんだも～ん



岐阜県／さとひかさん

◆ドナドナを歌うな！ なんだか寂しい気持ちになっちゃうじゃんか！ さようなら～

アンダーイレブン

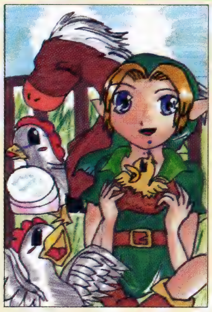
11歳以下の人たちオンリーのコーナー。投稿するときに年齢も書いてね。



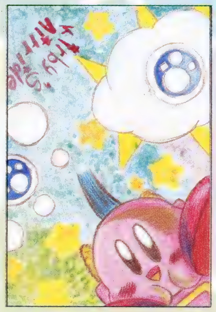
◆4歳ゆえの大胆なタッチ。ココまでやってもキチンと判別できるというのは、カービィの記号性がしっかりしているからですかね？（あしゅら）
島根県／板根愛寿日さん（4）



◆『シンフォニア』のジーニアスとプレセアだね
大阪府／リュウガさん（11）



◆小学校の保健室で描いたんだって。…なんで？
岐阜県／天使つばささん（11）



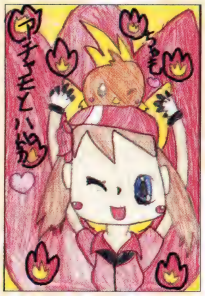
◆楽しそうな「カービィのエアライド」イラスト
長野県／タリムYさん（11）



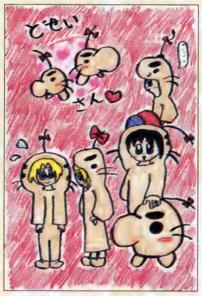
◆大胆ですねぇ。いいですねぇ。持っている色紙の都合かも知れないけれど背景との配色がゼツミョーです。また送ってね！（あしゅら）
北海道／吹谷 開さん（5）



◆イラストのテーマは「理想郷」だそうです
北海道／ゴジらさん（11）



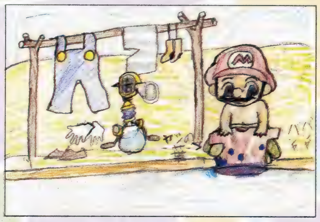
◆とっても仲良しな感じが出てますね
石川県／ひぐらしさんごさん（9）



◆みんながどせいさんの着ぐるみを着てます
大阪府／えむりんさん（11）



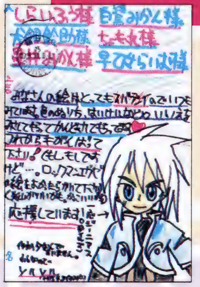
◆何度も描き直しながら描いてくれたんだね
北海道／さけるチーズさん（9）



◆一生懸命お洗濯するマリオ。裸にちゃったから、ヤシの葉で隠してるんだね。かわいい～
DK 北海道／どせいさんAさん（11）

しんえいたい

読者から読者へのファンレター。熱い思いを届けましょう！



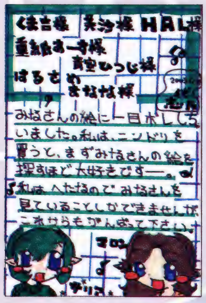
大阪府／ソルソルさん



北海道／代志乃さん



神奈川県／マーブルチョコさん



宮城県／ぼたんさん



鹿児島県／青鯖さん



長野県／らりーたさん

ブッチぎれ！

ちょっとイっちゃったイラストコーナー。天然さんも大歓迎！



神奈川県／タコ・カイ・ナさん

◆え？ なんで平泳ぎを？ しかも衣装がヘンじゃん。間違えてマリオの服着ちゃってるし



大阪府／ポケットさん

◆ドリキンってドリーム筋肉の略だったのかぁ。ってそんなワケないだろう！

イラスト投稿のきまり

カラーイラスト（ハガキサイズのみ。テーマは自由）、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。各イラストの裏には必ずペンネーム、とお住まいの都道府県名を書いて、ハガキか封筒（折り曲げ厳禁）で送って下さい。（また賞品送付用に住所と本名も書いてあるとなお良）。封筒で送る場合は複数のイラストをまとめてもOKですが「ドリキン」コーナー以外の投稿とは一緒にしないでください。採用者の中から、毎号若干名の方を表彰し、ニンドリ特製の記念品を贈呈します！

しめきり Vol.102は10月21日必着 Vol.103は11月6日必着

あて先
〒102-0083
東京都千代田区こうじ町4-2
第2こうじ町 ビル8階
ニンドリ編集部
「ドリキン」係

DK ドリキン表彰台

Vol.100 の受賞者

埼玉県／さださん
静岡県／NAOさん
千葉県／踊さん
静岡県／封宝さん
埼玉県／あんみつ姫さん
長崎県／KIRIさん
北海道／どせいさんAさん

表彰された方にはニンドリ特製記念品を差し上げます！

ニンドリ100号への道 83号



2003年2月6日号

『風のタクト』開発者インタビュー後編で青沼英二さん、高野充浩さん、春花良紀さん、滝澤智さんが登場。特別付録はゼルダファンにうれしい「勇者の携帯ストラップ」。また、猿楽庁の橋本長官らを呼んで『風のタクト』の座談会も。ニンドリ学園では、中植が描いた「ニンドリャーおまもり」のおかげで合格したという声が殺到？



2003年2月21日・3月6日号

月2回刊になって初めての合併号。『ポケモン ルビー・サファイア』開発者インタビューでディレクターの増田順一さんとアートディレクターの杉森建さんが登場。飯田和敏さんには『風のタクト』の魅力を語ってもらった。『ソウルキャリバーII』にリンク参戦というファンにとってはうれしいニュースも。



GC、GBAの目玉タイトル、





東京ゲームショウ



TGSフォーラム 基調講演 任天堂岩田社長が今後の戦略を発表

東京ゲームショウ2003会場において行われた「TGSフォーラム2003」で、任天堂の岩田聡社長が基調講演を行った。「ファミコンから20年：ゲーム産業の今とこれから」というテーマで講演は進み、その中で任天堂の今後の戦略が明らかになった。

1つは2004年に発売予定のGBA版『ポケモン赤・緑』についてで、ネットワークゲームに対する任天堂からのひとつの解答として、この『ポケモン』が無線ネットワーク技術を活用したゲームであることを発表。また任天堂の中国市場への進出に関する発表も行われ、「神遊機（iQue Player）」というコントローラ型のハードを発売することが決定しているという。

ビッグニュース 7 GBA版『ポケモン赤・緑』をワイヤレスアダプタ同梱で発売



本格的ワイヤレスシステム採用

表 裏



↑『ポケモン』に同梱されることで爆発的に普及するか？

岩田社長は2004年に発売を予定しているGBA『ポケットモンスター ファイアレッド・リーフグリーン』について、「単なる過去商品のリメイクではない」と明言しており、このソフトに「ワイヤレスアダプタ」を同梱し4800円で発売するという。この「ワイヤレスアダプタ」はモトローラ社が開発した独自の技術を採用し、数メートルの距離の無線通信が可能。「専用通信ケーブル」をつなげることなく、ポケモンの対戦や交換ができるようになる。



←無線で『ポケモン』の対戦が可能に！



基調講演より 新しいポケットモンスター

店舗に無線基地局を設置すれば、『ルビー・サファイア』で行ったむげんのチケットやジラーチなどの配布サービスが、無線通信で行うことができるようになります。また駅にも無線基地局を設置すれば、ワイヤレスによる「スタンプラリー」的なイベントも可能になるはずです。



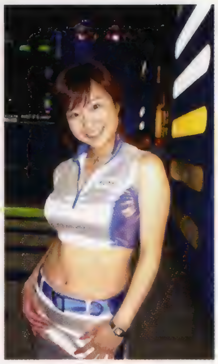
同梱で価格は4800円を予定

ニンドリ100号への道 85号 2003年3月21日号



GBアドバンスSPの発表会でプレイできた「メイド イン ワリオ」にニンドリは大感動。急遽、開発者の松岡洋史さんインタビューを掲載。特集では「メトロイドの秘密」と題し、GC版とGBアドバンス版の開発者である坂本賀勇さん、田邊賢輔さん、山本健誌さんが登場。カプコマニアでは、開発者がお宝グッズをプレゼント。





3日間で150,089人





イベント、コンパオンなどニンドリ編集部総力速報

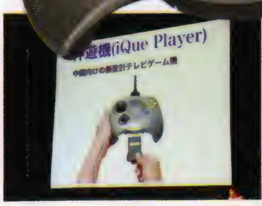
2003 GC&GBA ニンドリ最速レポート

9月26日から3日間開催された「東京ゲームショウ2003」。今年のゲームショウは、任天堂が出展こそしていないが基調講演にて重大ニュースを発表！　サードパーティのブースも例年よりイベントが充実しており、魅力あふれるタイトルが数多く出展された。今回は専門誌最速でレポートをお届け！

ビッグニュース2 中国市場に新ゲーム機「神遊機」投入

岩田社長は「中国市場は経済成長が注目されているが、これまで日米欧で成功している既存のビジネスモデルをそのまま持ち込んでも成功は難しい」と話しており、中国市場に合わせた新ハード「神遊機」を発表した。「神遊機」はコントローラ型で、N64までの任天堂各プラットフォームのソフトを中国語にローカライズして発売される。価格はソフト同梱で498元（7000円弱）、ソフトは48元（700円弱）を予定。





←↑ソフトは独自の電子流通方式に対応し、特約店でダウンロードする形で発売される。海賊版の流通を防ぐためだ



基調講演より 中国市場への取り組み

我々は中国で任天堂独自の事業を育てるだけではなくて、中国に任天堂のゲーム開発のノウハウや経験を持ち込んで、中国の技術者やクリエイターを育成したいと考えています。そして現地でソフトを開発して、中国のソフト産業発展の1つの原動力になれればと思っています。

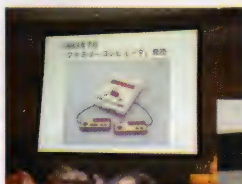


←中国の蘇州に新会社「神遊」を設立し、将来的にはソフトも開発

CESAのパーティにも出席



↑岩田社長はCESAのパーティに初めて出席

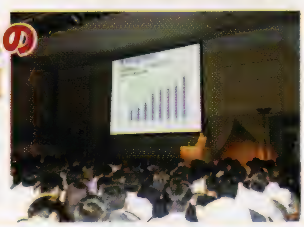


←基調講演のテーマは「ファミコンから20年：ゲーム産業の今とこれから」



→約50分間講演を行った任天堂岩田社長

全席満員の基調講演



→基調講演でこれだけ満席になったのはビル・ゲイツ氏以来だという



巻頭記事では、初めて公開されたアーケード版『F-ZERO』のハイテク筐体を徹底解剖。インタビューは『ボクタイ』の小島監督がニンドリ初登場。さらに『もじぴったんアドバンス』の天才クリエイター・後藤宏之さんのインタビューも掲載したが、扉の「鬱」の書き方を紹介するところでゴショッキングなことが…。

注目ブース1 人気タイトル勢揃い!! ブース内の熱気も最高潮!!

カプコン







今年もカプコンブースは、超がつくほどの盛り上がりを見せた。体験版で遊べた『逆転裁判3』や、新作の映像が流れるスクリーン前はたくさんの人で溢れていたぞ。ここでは、25日に行われた「CAPCOM TGS'03 プレスミーティング」でのコメントもあわせてお届けする。

『バイオ4』の映像出展も!!



➡注目の『バイオ4』の映像も公開された。ハンドライトを持ち、狭い視界の中を進むレオンが印象的だったぞ



三上さんを発見!!

⬅本誌でも、おなじみの三上さん。サングラスをしていないね

・主な出展タイトルリスト・

バイオハザード4	GC	ロックマンX コマンドミッション	GC
killer7	GC	ロックマンエグゼ4トーナメントレッドサン/トーナメントブルームーン	GBA
ガチャフォース	GC	逆転裁判 3	GBA

発売日決定! プレイもできた『逆転裁判 3』

前号で第一報をお届けした『逆転裁判3』はプレイアブル出展されていて、この日はビジネスデーにも関わらず80分待ち!! それでもプレイしたい人でいっぱいだったのだ。発売日や、全5話構成などさまざまなことが明らかに!!



➡『逆転裁判 3』と『ガチャフォース』はプレイアブル出展され多くの人で賑わっていたぞ!!



⬆今作では主人公が綾里千尋になる? と前号でお伝えしたが、主人公は今回も成歩堂龍一。どうやら千尋は1話目の主人公となるみたい



プロデューサー 稲葉敦志さん

発売日は1月23日の予定!!

全5話で、前作より1話多いです。プレイ時間も長引くだけではなくて、1作目のときに味わってもらったテンポの良さを『3』でまた味わってもらえる自信がある作品です。そして発売日は、一応2004年の1月23日を予定していますが、稲葉敦志というプロデューサーは、発売日に関して信頼性がなくなっていると思いますので(笑)。予定ということにさせてください。

プレスミーティングに開発陣が集結

25日に行われた「CAPCOM TGS'03 プレスミーティング」では各ソフトの開発陣が勢揃いした。この日はGC『ロックマンX コマンドミッション』の新作発表も行われた。



ロックマンX コマンドミッション





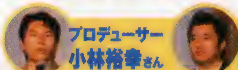
プロデューサー 北林達也さん

『ロックマンX』をRPGという形で表現

アクションゲームのほうの『ロックマンX』では表現できなかった部分を詰め込んでいるので、さらに『ロックマンX』の世界を楽しんでもらいたいです。

映像のみの出展だった『Killer7』

期待のハードボイルドアドベンチャー『Killer7』は映像のみだったが、独特の世界観を感じることができたぞ。



プロデューサー 小林裕幸さん　ディレクター 須田剛一さん

三上さんに内容は説明するなと(笑)

一言で説明すると時代性。時代を切り取るという意味で、開発期間の長いゲームではそれはとても困難。しかし『Killer7』はぎりぎりまで時代の空気をつかみ反映させ、ユーザーが時代を感じとれるようなゲームにしたいです。



⬆残念なことにプレイすることはまだできなかったが、今冬の発売に期待しよう!!

その他のGC&GBA出展タイトル



ガチャフォース



プロデューサー 西本ひとみさん

子供だけでなく大人も楽しめる作品です

テンポのよい3Dアクションゲームとして楽しんでもらうのはもちろんのこと、友達と強力して対戦に勝つこと、またメモリーカードを持ち寄ってガチャボーグを交換することの楽しさを味わっていただけたらと思います。

ロックマンエグゼ4 トーナメントレッドサン/トーナメントブルームーン



プロデューサー 稲船敬二さん

今回は100万本を狙いたい

内容は盛りだくさんで、スタッフの方から、容量を上げずに内容をどんどん放り込むのはやめてくれと言われるくらいの内容が中に入っています。



最速プレイレビュー『逆転裁判 3』

被告人、成歩堂龍一を弁護する綾里千尋がプレイヤー。体験版はチュートリアル的にストーリーが進む「第1話」が基本になっていて、システムはこれまでとまったく変わっていない。体験版なのでかなり序盤で終わるのだが、若き日の成歩堂、千尋、アウチ検事などのリアクションだけでもファンは涙もの…。(トランセル)

注目ブース2 出展タイトル数No.1の巨大ブース!!

コナミグループ



コナミだけでも相当なタイトルが出展され、グループ傘下のハドソンや、タカラなどと合わせて巨大なブースを形成していたぞ。なかでも人気キャラクタ総出演の『ドリームミックスTV ワールドファイターズ』は要注目だ!!



↑前号の付録を再編集した「ハドソン秋の陣 ソフトコレクション」も配布



↑ハドソンのステージでは、『ドリームミックスTV ワールドファイターズ』のイベントが行われていたぞ!!

・主な出展タイトルリスト・

●コナミ	
メタルギアソリッド ザ・ツインスネークス	GC
実況パワフルプロ野球10	GC
クラッシュ・バンディクー4 さくれつ!魔神パワー	GC
あしたのジョー まっ赤に燃え上がれ!	GBA
クラッシュ・バンディクー アドバンス2 ぐるぐるさいみん大パニック	GBA
ゲゲゲの鬼太郎 危機一髪! 妖怪列島	GBA
コロッケ!3 グラニュー王国の謎	GBA
ボクらの太陽	GBA
パワプロクンポケット6	GBA
GetBackers奪還屋～邪眼封印!～	GBA
探偵学園Q 名探偵はキミだ!	GBA
わがまま☆フェアリー ミルモでポン! 対戦まほうだま	GBA
マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ	GBA

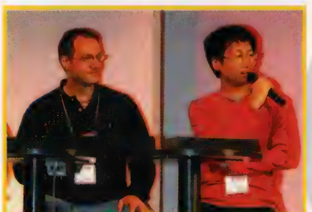
●ハドソン	
高橋名人の冒険島	GC
スターソルジャー	GC
PC原人	GC
天外魔境Ⅱ MANJI MARU	GC
天外魔境Ⅲ NAMIDA	GC
桃太郎電鉄12 西日本編もありまっせー!	GC
ドリームミックスTV ワールドファイターズ	GC
ガチャあぷ	GBA
ボンバーマンジェッターズゲームコレクション	GBA
●タカラ	
DUEL MASTERS GC(仮)	GC
冒険遊記プラスターワールド 伝説のプラストゲートEX	GBA

ブースチェック!! >>>>>>>>>>コナミ

『メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス』のステージイベントに、開発者の小島監督が登場。制作をしたシリコンナイツのデニス氏をゲストにトークショーを行った。2人をコラボレーションさせた宮本茂さんも映像出演し会場を沸かせたぞ。

メタルギアソリッド ザ・ツインスネークス





←↑年明け頭の発売を目指しますと小島監督とシリコンナイツのデニス氏。実際にプレイしている映像を見ることができたのだ

小島監督が熱弁!!

宮本さんからのビデオレター

GC版『メタルギア』のステージに宮本茂さんがビデオで登場!!

小島さんには絶対の安心感をもっているのですが、『エターナルダークネス』を作ったシリコンナイツのデニス氏は作家性のとても強い人なので、小島さんとどう絡み合っていくのだろうと心配していたんです。けれどE3以降日増しによくなっているので、私としては本当に一安心しています。小島さんと偶然GCで『メタルギア』をやろうよという話になり、約1年ちょっと経つのですが、やってきてよかったなと思っています。この『メタルギア』は、より『メタルギア』らしいゲームになっていると思いますし、小島さんの入れ込みでいくとGC版を擦り切れるくらい遊んでも、多分『メタルギア3』まで十分時間はあると思います(笑)。ぜひとも遊んで、ソフトをしゃぶりつくしてください。任天堂とシリコンナイツ、そしてコナミの新しいコラボレーションの作品ができたことを喜んでいます。



←小島監督は「僕の師匠です」と語っていた

ブースチェック!! >>>>>>>>>>ハドソン

GC版『スターソルジャー』の大会や、コナミグループのキャラクタが着ぐるみで出演したGC『ドリームミックスTV ワールドファイターズ』など、ステージ上でさまざまなイベントが催されていたハドソンブース。各イベントにはあの高橋名人が登場して会場を盛り上げたぞ!!



高橋名人が出演

←『スターソルジャー』のイベントでは、名人のプレイを堪能することができたのだ

広井王子さんも登場

→GC『天外魔境Ⅱ』のイベントでは、広井王子氏が駆けつけ、さまざまな話を聞かせてくれた



ブースチェック!! >>>>>>>>>>タカラ

『ドリームミックスTV ワールドファイターズ』をはじめ、『デュエルマスターズGC(仮)』や、GBAにフィギュアを装着して遊ぶプラスターワールドの新作『冒険遊記プラスターワールド 伝説のプラストゲートEX』も出展されていたタカラブース。なんと言っても、目をひいたのがリカちゃんの着ぐるみ。編集部和尚も食い入って見ていたぞ!!

ドリームミックスTV ワールドファイターズ



↑3つのブースで遊べた『ドリームミックスTV ワールドファイターズ』をプレイする和尚

最速プレイレビュー『ドリームミックスTV ワールドファイターズ』 『悪魔城ドラキュラ』が好きなので、シモンを選んでドラキュラ城ステージでプレイ。打撃とガート、投げの3すくみがバトルの基本でしたが、4人が入り乱れる乱闘のためとにかく打撃で押すがメインになりました。また、ドラキュラ城では照明が消えるというイベントが発生。ステージにもいろいろ仕掛けがあるようです。(和尚)



2003年4月21日号

巻頭特集はGBプレーヤーガイド。GBプレーヤーで遊びたいゲームの2位に選ばれた『黄金の太陽』の開発者・高橋兄弟の緊急インタビューも。幻のポケモン・ジラーチも初公開。また『ソウルキャリバーⅡ』のプロデューサー・世取山宏秋さんのロングインタビューも掲載。デス仙人は種市の私物GBA-SPを解体して誌面で紹介。



2003年5月6日号

巻頭では、カプコンの三上真司さんと『ドシン』の飯田和敏さんのドリーム対談を渋谷の焼き肉屋さんで実施。『牧場物語』の紹介記事でも開発者インタビューを掲載。特集はゲームキューブのタイトルが100本になったことを記念して、発売ソフトカタログ。特別付録はGBAの液晶がきれいに拭ける「勇者のストラップ2」。

注目ブース3 イベント目白押し

セガ



・主な出展タイトルリスト・

カイジュウの島 ～アメージングアイランド～	GC
ジャイアントエッグ	GC
ソニックヒーローズ	GC
ダビつく3 ダービー馬をつくろう!	GC
ファンタシースターオンラインエピソード3 カードレボリューション	GC
ファンタシースターオンラインエピソード1&2 プラス	GC
ぷよぷよフィーバー	GC
ASTRO BOY 鉄腕アトム アトムハートの秘密	GBA
ソニックバトル	GBA
リリパット王国 ～リリモニといっしょプニ～	GBA

例年通り、力の入ったブースと数多くのステージイベントが特徴だったセガブース。GCとGBA合わせて10タイトルものソフトを出展。そのほとんどのタイトルをプレイすることができた。



さまざまなステージイベントを開催

ステージでは、『ソニック』の生みの親である中裕司さんによる『ソニックヒーローズ』『ソニックバトル』の紹介が行われたほか、『PSO』シリーズのクリエイターの方々による『PSO』の紹介イベントも行われたのだ。



中裕司さんもステージに登場

←ステージでは『ソニックヒーローズ』を使ってのソニックチームの皆さんによる対戦も披露された

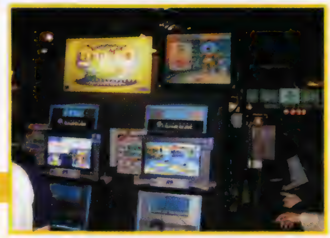


『PSO3』の開発陣も!

➡『PSO3カードレボリューション』のステージでは、貴重な原画を見ることもできたのだ

GCソフトをTGS最多の7タイトル出展

TGSに出展しているメーカーでは最多となる7本のGCソフトのほとんどをプレイ可能な形で出展。『ソニックヒーローズ』を筆頭にどのタイトルも好評を博していたのだ。



カイジュウの島 ～アメージングアイランド～

➡何度もカイジュウを作る人の姿も見られた



ソニックヒーローズ

←PS2、XBOX、GCと『ソニック』初の3機種で同時発売となる本作。試遊台も3機種置いてあった



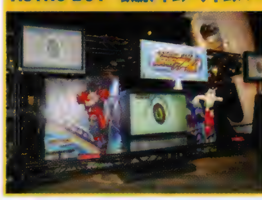
ファンタシースターオンラインエピソード3 カードレボリューション

➡根強いファンの多い『PSO』最新作だけに注目度は高く、何度もプレイする人の姿も見られた

TVの人気キャラのソフトを中心に出展

GBAソフトは3タイトルが出展。『ソニックバトル』のほか、『アトム』『リリパット王国』とTVの人気番組をゲーム化したタイトルが目立った。ちなみに、『ソニックバトル』をプレイするとステッカーがもらえたのだ。

ASTRO BOY 鉄腕アトム アトムハートの秘密



↑アトムの大きなオブジェもブースに置かれていたのだ

ソニックバトル



↑本作のポイントである4人での対戦プレイも楽しめた

注目ブース4 人気タイトルが集結

スクウェア・エニックス



スクウェア・エニックスブースでは『スライムもりもり～』がプレイできたほか、発表されたばかりの『キングダムハーツ～』の映像も見ることができた。また、『新約聖剣伝説』のアミーゴイベントも大盛況だったぞ。

・主な出展タイトルリスト・

スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団	GBA
新約聖剣伝説	GBA
キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	GBA

アミーゴイベント大盛況!





↑人、人、人のアミーゴイベント。マナブルーカラーのGBASPを持った人も多かった

スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団





↑『スライム～』は大人気。試遊台の上にはスライムのぬいぐるみが山積みで置いてあった

『キングダムハーツ』新作がGBAに!

ゲームショーが開催された幕張メッセ近くのホテルで行われた、スクウェア・エニックスの新作発表会においてGBA用タイトル『キングダムハーツ チェインオブメモリーズ』が発表された。会場において流された映像では、GBAとは思えないほどの美しいムービーシーンなどを見ることができたのだ。



➡会場にあったポスター。続報をお楽しみに!

最速プレイレビュー『ソニックヒーローズ』 周囲に青い海が広がる美しいステージを、チームソニックを使ってプレイ。これまでの『ソニックアドベンチャー』シリーズと同様の圧倒的なスピード感、爽快感は健在。また、本作のクリアに不可欠な3人のキャラフォーメーションチェンジも、ボタン1つで簡単に行え、スピード感を損なわないようになっている点も○。(岡)

そのほかの出展メーカーのブースにも注目

注目ブース5 2大RPGのイベントも
ナムコ

・主な出展タイトルリスト・

R:RACING EVOLUTION	GC
テイルズ オブ シンフォニア	GC
バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海	GC

ナムコブースで目を引いたのは、やはり『バテン・カイトス』、『テイルズ オブ シンフォニア』の2大RPGのステージイベント。『バテン・カイトス』のイベントではプロデューサーの野村匡さんがステージの映像をもとに、ゲームの解説をしてくれたのだ。



↑パックマンが印象的なナムコブース





プロデューサー野村さんが登場

ゲームの開発を指揮している野村さんがステージ上に登場。会場を埋めたファンに向かって、開発裏話などの興味深いトークを披露してくれた。

Q&Aも大盛況!



→「マグナス」と呼ばれるカードを使ったバトルを体験





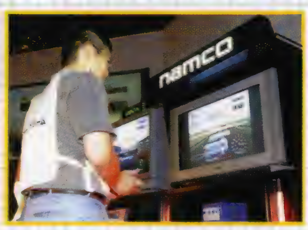
←↑Q&Aや声優さんのメッセージで盛り上がった「テイルズ〜」のイベント

マッスル・イガリンが「R」の大会に出場!

去る9月26日、ナムコブースでは「R」のゲーム雑誌対抗戦が行われた。ニンドリからはマッスルが出場したが、なんと1回戦で完敗…。敗因を聞かれたマッスルいわく「みんなスピードを出しすぎじゃ! あんなに早く走ったら隣のコンパニオンを眺める暇がないではないか!」

1回戦で敗退…





↑→他の選手がレースに集中するなか、マッスルだけは他のことに集中していたようだ

注目ブース6 任天堂ハードにシャアが来る!
バンダイ

・主な出展タイトルリスト・

ONE PIECE グランドバトル! 3	GC
SDガンダム Gジェネレーションアドバンス	GBA

バンダイブースでバツグンの存在感を誇っていたのがシャア専用のGC&GBASP。そのシャア専用SPが同梱される『SDガンダム Gジェネレーションアドバンス』とGCの『ワンピース グランドバトル! 3』の2タイトルが実際にプレイできたぞ。



↑ありそうでなかったシャア専用機。ファンならぜひとも手に入れたい



➡シャア専用カラーのGBASPが同梱される『〜Gジェネレーション』。たくさんの人にプレイされていたぞ



←『ワンピース〜』はCOM戦と2人対戦が体験できた

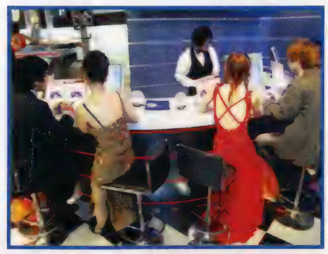


注目ブース7 ボンドガールと「007」を体験
エレクトロニック・アーツ

・主な出展タイトルリスト・

007 エブリシング・オア・ナッシング	GC
メダル オブ オナー ライジングサン	GC

エレクトロニック・アーツのブースでは『メダル オブ オナー〜』と『007〜』が出展されていた。なかでも『007〜』は、ボンドガールに扮したコンパニオンにサポートしてもらいアダルトなプレイが楽しめたのだ。



↑『007〜』のコーナーはなんとも華やかな雰囲気

注目ブース8 ナルトの最新作を発表!
トミー

トミーブースでは待望のGCタイトル『NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戦! 2』が発表された。詳しくは次号で紹介する予定なのでお楽しみに!

・主な出展タイトルリスト・

NARUTO-ナルト- 激闘忍者大戦! 2	GC
ZOIDS VS. II	GC
モノポリー〜めざせっ!!大富豪人生!!	GC
NARUTO-ナルト- 木ノ葉戦記	GBA
サンリオピューランド オールキャラクターズ	GBA



↑登場キャラが気になるところ

最速プレイレビュー『007 エブリシング・オア・ナッシング』

今回プレイできたミッションでは、ビルを壁伝いに下りるところから始まり、所々でチェックポイントのような場所で決められたアクションすれば先に進めるようになっていた。飛び交う銃弾や、突然起こる爆発など迫力満点の演出に目を奪われたが、敵の攻撃も容赦なく、結局私はクリアできませんでした…。(和尚)

ニンドリ100号への道 89号



2003年5月21日号

全国のファンに感動の嵐を巻きおこした『マザー』復活のニュース。巻頭では『マザー』の世界を徹底検証。『2』のアートディレクター・大山功一さんも登場。また、ジラーチの入手指南や『テイルズ オブ シンフォニア』の記事も。インタビューでは『FE烈火の剣』のプロデューサー・成広通さんら。どせいさんの表紙で新規読者も。

ニンドリ100号への道

90号



2003年6月6日発行

業界震撼?の『RUNEⅡ』体験版ディスクがついて、なんと390円の特別号。フロム・ソフトウェアの神直利さんと谷口篤士さんのインタビューなど、『RUNEⅡ』だけで30ページの大特集。『マザー』復活特集では、橋本長官や戸田昭吾さんのインタビューも掲載。さらに『キャッスルバニア』プロデューサーインタビューも。

任天堂ゲームの周辺情報からイベント&グッズまで、最新ニュースをまとめてお届け!!

ニンドリスクランブル
Nintendo DREAM SCRAMBLE

今回のアイドリング



あの～私スターマン3個持ってるんで、どうぞ～。よけいなお世話かもしれませんが**(千葉県/かび丸さん)** ありがとう!これで編集部でも一式揃いました～ **(編)**

●トップニュース

ゲームを買うほどいろんな会員特典が楽しめる
クラブニンテンドー 10月末サービス開始

いろんな特典が楽しめる「クラブニンテンドー」がいよいよ本格始動。10月3日以降発売されるGC&GBAソフトに、ポイントが貯まるシリアルナンバーが同封されているのだ。編集部に届いた任天堂からのプレスリリースでは「弊社では全力を挙げて、ユーザーが楽しめ、ひいては業界全体の活性化につながるようなクラブ運営に努力する所存でございます」という一文が。この気合いの入れようは並じゃない!!



↑クラブニンテンドーのロゴ。マリオの帽子がモチーフなんだね

入会方法

①対象ソフトを買ってシリアルナンバーを入手
②シリアルナンバーを専用ホームページで入力
③会員登録完了! 次回からはソフトを買うたびシリアルナンバーを入力するだけで、自分のポイントが貯まっていく!

会員専用ホームページ http://club.nintendo.jp



会員になると…

ポイントが貯まるとプレミアグッズをもらえる

●非売品のオリジナルグッズ
●オリジナルゲームソフト



➡『風のタクト』の予約特典だったGC版『時のオカリナ』のような、非売品の超レアなソフトが特典になることもありそう。このほか会員向けメールマガジンもあるとのこと

登録ポイントが多い人は特別会員にランクアップ

●ゴールド会員で!

ゴールド会員以上の人には、GCでお試し版ソフトが楽しめる「会員用オリジナルeカタログ」がもらえる

●プラチナ会員で!!

プラチナ会員だけが参加できる、発売前の新作ゲームの体験会も実施予定らしい…!?

●キャンペーン

コネクティビティを気軽に体験しよう
「カードeリーダー+」店頭お試しキャンペーン中

カードeリーダー+の魅力を味わうことができる、店頭体験キャンペーンが開催中。『スーパーマリオアドバンス4』、『ポケットモンスター ルビー・サファイア』、『ポケモンピンボール ルビー&サファイア』のどれかを持っている人は、そのソフトとGBA本体を持って行ってみよう。

全国530店舗で実施中!!



➡そのお店で買ったカードe+もその場でソフトに追加できちゃうのだ。

このポスターが目印!



設置店情報はhttp://www.nintendo.co.jp/まで

●お店だけの特製カードe+もあるよ!

さらに、設置店にしかない3種類の特製カードe+があるのだ。お店の人に借りて、その場で試そう。

自分で用意するもの

●GBAまたはGBA-SP
●対応ゲームソフト
●カードe+(※)

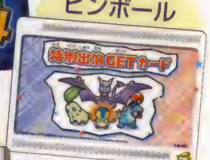
※ソフトに同梱されていた自分のもの、もしくはそのお店で買ったものを試そう。

スーパーマリオアドバンス4



⬅見たことのない新コースが追加できる

ポケモンピンボール



⬆台には通常出てこないはずのポケモンが現れる!

ポケモンバトルカードe+



⬅ポケモントレーナーのカノウが登場!

●グッズ

いいところで赤ランプが・・・!?　こんなとき頼りになる周辺機器
GBA-SP専用緊急充電器「CHARGEBOY SP」

GBAの周辺機器などで知られるキーズファクトリーが、GBA-SP専用の携帯型充電器「チャージボーイSP」を発表した。この充電器は、単4乾電池3本を使って、どこでも手軽に充電できる便利な機器。空の状態から約50分でフル充電が可能。もちろん充電器を取りつけたままプレイもできる。突然の電池切れに役立ちそうだね。

- ●CHARGEBOY SP（チャージボーイSP）
- ●発売元：キーズファクトリー
- ●発売予定日：10月下旬～11月中旬
- ●予価：2625円（込）
- ●セット内容：本体、単4アルカリ電池3本付き



➡充電器だけ胸ポケットに入れて遊ぶ、といったスマートなスタイルも可能だ

便利なセパレートタイプ

●CD

付録CDを聴いてもっと聴きたくなったらコチラがオススメ!
ジャイアントエッグ&PSO EP3のサントラ発売決定

本誌P12からのインタビュー記事でも紹介したウェーブマスターから、2枚のキューブタイトルのサントラCDが発売される。第1弾となる『ジャイアントエッグ』は、今回付録に収録したテーマ曲のフルバージョンを含む、全28曲。POPでちょっとお洒落な雰囲気のサウンドがたっぷり楽しめる内容だ。12月発売の『PSO EP3』は、ワルシャワフィルによる壮大なメインテーマのボーイソプラノVerをはじめ、聴き応えのあるサウンドを完全収録した2枚組。



⬇初回特典として付くキュートな特製ステッカー。ビリーたちの魅力にハマりそう！



- ●ジャイアントエッグ オリジナルサウンドトラック "MUSIC POPPED OUT OF THE EGG"
- ●発売元：ウェーブマスター
- ●発売予定日：11月6日
- ●定価：2520円（込）　●品番：WWCE-31005

- ●LET THE WINDS BLOW ～PHANTASY STAR ONLINE EPISODEIII C.A.R.D. Revolution　Original Sound Track～
- ●発売元：ウェーブマスター
- ●発売予定日：12月10日
- ●定価：3150円（込）　●品番：WWCE-310010&11

●アニメ

これまでのゲームでは語られなかった人間ドラマが展開
TVアニメ「F-ZERO ファルコン伝説」放送開始

ゲームの世界観はそのままに、これまで描ききれなかった新たな魅力や謎が明らかになるTVアニメ「F-ZERO ファルコン伝説」が10月7日からいよいよスタート。くれぐれもお見逃しなく！

- ●F-ZERO ファルコン伝説
- ●毎週火曜18:30～19:00
- テレビ東京系列6局ネットで放映
- ●製作：テレビ東京・葦プロダクション・電通



◆第1話◆ 10/7放送

2201年、リュウ・スザクは150年間のコールドスリープから目覚めた。元刑事だった彼は、自分を事故に陥れた凶悪犯ゾーダと戦うため、高機動小隊の一員となる決意をする。F-ZEROマシン「ドラゴンバード」を駆って・・・。

◆第2話◆ 10/14放送

宇宙暴走族に襲われたシャトルバスを救おうとしたリュウの前にさっそうと現れたのは、ブルーのマシンに乗ったキャプテン・ファルコン。リュウを助け「レースで会おう！」という言葉を残して去っていった彼は何者なのか・・・？

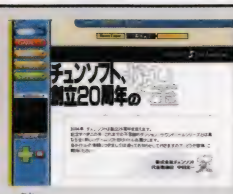
みすずリンクのNews DREAM

by 美鈴 秋　ライブとコンタクトとわたし



ギリギリスクランブル

チュンソフトがGC向けタイトルを開発中!!



⬆中村社長のメッセージも！

チュンソフトが公式サイトで「創立20周年のかくし玉」と題し来年GCとGBAで新タイトル投入を発表。とくにGCでは「ドラクエを制作した初心に還って、新鮮なRPGを発表します」とのこと。はたしてどんなかくし玉が・・・!?

ニンドリ100号への道

91号



2003年6月21日発行

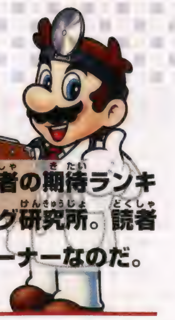
E3速報号。総勢4名のニンドリ取材班は、アメリカからインターネットで原稿を送って速報記事を作成。『マリオカート』や『ピクミン2』など、任天堂の新作ラッシュに。また、E3にあわせてキューブの新作を発表したソニックチームの中裕司さんのロングインタビューも掲載。E3留守チームはE3というお遊びページを。



2003年7月6日号

21号続いた平とじ最後の号。特集はコネクティビティがテーマのE3。『パックマン』や『ゼルダ』の新作が明らかに。『メタルギアソリッド』を発表したコナミの小島監督や『キラー7』の須田剛一さん、さらに平林久和さんのインタビューも。また『ゼルダ&マリオライブ』の速報記事を掲載。中植せんせの『GBA』が最終回。

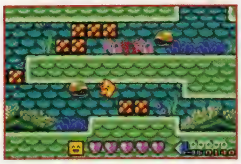
気になる最新データをニンドリ流に味付け!
ランキング研究所



最新のソフト売り上げと読者の期待ランキングをお届けするランキング研究所。読者の声を加えたランキングコーナーなのだ。

9月8日～9月21日集計 任天堂ハード ソフト売り上げ TOP20

1 GBA ↑4 伝説のスタフィー2



58,974本 (累計110,743本)

任天堂 アクション 9月5日 4,800円

読者のひとくちプレイレビュー: 前作でスタフィーの大ファンになりました。今作も相変わらずかわいい…けどゲームはむずい(三重県/ふみさん)

2 GC ↑3 マリオゴルフ ファミリーツアー

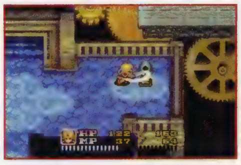


50,032本 (累計108,813本)

任天堂 スポーツ 9月5日 4,800円

読者のひとくちプレイレビュー: N64版よりも操作が簡単でうれしい。さっそく家族で楽しんじゃってます!(神奈川県/ゆうたろうさん)

3 GBA ↓2 新約 聖剣伝説(同梱版、限定版含む)



36,446本 (累計241,391本)

スクウェア・エニックス RPG 8月29日 5,800円

読者のひとくちプレイレビュー: まさかGBAで『聖剣』が楽しめるとは…。一気にエンディングまで遊んじゃいました(山梨県/オニヤンマーさん)

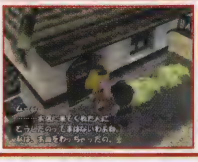
4 GC ↓1 テイルズ オブ シンフォニア(同梱版含む)



35,201本 (累計273,642本)

ナムコ RPG 8月29日 4,800円

5 GC 初 牧場物語 ワンダフルライフ



34,341本 (累計34,341本)

マーベラス インタラクティブ シミュレーション 9月12日 6,800円

順位	機種	前回	タイトル	本数	累計	メーカー	ジャンル	発売日	価格
6	GBA	初	NARUTO-ナルト-木ノ葉戦記	34,123本	(累計34,123本)	トミー	シミュレーション	9月12日	4,800円
7	GBA	↓5	ポケモンピンボール ルビー&サファイア	19,660本	(累計201,485本)	ポケモン	アクション	8月1日	4,800円
8	GBA	↑8	スーパーマリオアドバンス4	17,829本	(累計361,560本)	任天堂	アクション	7月11日	4,800円
9	GC	↓7	カービィのエアライド	17,382本	(累計306,670本)	任天堂	レース	7月11日	6,800円
10	GBA	初	わがまま☆フェアリー ミルモでポン! ～対戦まほうだま～	13,283本	(累計13,283本)	コナミ	パズル	9月11日	5,800円
11	GC	↓6	ファイナルファンタジー・クリスタル クロニクル	11,269本	(累計349,535本)	スクウェア・エニックス	RPG	8月8日	6,800円
12	GC	初	激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球	10,451本	(累計10,451本)	セガ	スポーツ	9月11日	6,980円
13	GBA	→13	ポケットモンスター サファイア	8,592本	(累計2,234,757本)	ポケモン	RPG	2002年11月21日	4,800円
14	GBA	↓11	テイルズ オブ ファンタジア	8,431本	(累計123,916本)	ナムコ	RPG	8月1日	4,800円
15	GBA	↓14	ポケットモンスター ルビー	8,227本	(累計2,204,080本)	ポケモン	RPG	2002年11月21日	4,800円
16	GC	↓10	ZOIDS VS.Ⅱ(ゾイドバーサスⅡ)(同梱版含む)	8,170本	(累計20,729本)	トミー	アクション	9月5日	6,800円
17	GBA	初	探偵学園Q ～名探偵はキミだ!～	7,896本	(累計7,896本)	コナミ	アドベンチャー	9月18日	4,980円
18	GBA	↓9	スーパーロボット大戦D	7,886本	(累計195,738本)	バンプレスト	シミュレーション	8月8日	5,980円
19	GBA	↓12	デュエル・マスターズ	7,077本	(累計87,317本)	タカラ	テーブル	8月7日	4,800円
20	GC	↓15	どうぶつの森e+(カードeリーダー+同梱)	6,052本	(累計230,817本)	任天堂	その他	6月27日	6,800円

『スタフィー2』1位に上昇、累計10万本突破

前号の「今号の注目株」で取り上げた『スタフィー2』が、ビッグタイトルを抑えてトップに浮上。前作と同様に長い期間じわじわ売れそうな勢いだ。

5位には『牧場物語WL』がランクイン。ニンドリの期待度からすると物足りない感じがするけど、これもじわじわ型。まずは目標10万本か?

6位の『NARUTO』。シリーズを通じて安定した売り上げ。今作も手堅い。

今号の注目株 10位 GBA わがまま☆フェアリー ミルモでポン! ～対戦まほうだま～

13,283本(累計13,283本)

前作『～黄金のマラカスの伝説～』が約9万本のスマッシュヒットとなった『ミルモでポン!』。パズルゲームの今作も、人気シリーズタイトルがランキングに並ぶなか、初回1万3千本の10位と好スタートを切った。前作も息長く売れただけに、今作もランキング中位～下位の常連になりそう。



←ゲームシステムはコナミの名作パズルがモチーフ

プレイした感想・意見など 読者のひとくちプレイレビュー

●『～シンフォニア』の「称号」集めにハマってます。戦闘が下手な人のほうが、ヘンな称号をもらえていいかもしれない…(三重県/APISUKEさん) 編 確かに、レア称号はちょっぴり変わった条件で入手できたりするんだよね。セオリーを無視した戦い方をすると手に入ったりするし。

●結婚相手をナミにしようかムームーにしようか迷いすぎて、発売日に買った『牧場物語』がまったく進まないっ(青森県/虹色セイさん) 編 間を取って、セピリアと結婚してみるといいかも。

●ニンドリの記事を読んで楽しみにしてた『激闘プロ野球』、発売日に速攻買いました! 水島キャラの秘技がたまらなくいいっす。殿馬がサイコー(栃木県/さのさのさん) 編 水島キャラは操作が本当に楽しいよね。とくに、画面全体がフラッシュする「光の直球」は必見。反則ワザです。

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を算出したものです。★データ協力：アクト内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、ローソン、イトーヨーカドー



2003年7月21日号

一大決心の大リニューアル号。本誌は全ページがオールカラーになり、『マザー1+2』と『ゾイド』の別冊付録がついて390円に。巻頭特集は『どうぶつの森e+』。カレンダーのほか、手塚さん、野上さん、戸高さんのインタビューも。「質問箱」では秋島さんの素顔が公開され、「マッスルの闇鍋」がスタート。

Vol.99 マッスルアンケートより集計

読者が選ぶ期待ソフト TOP 15

1 GC →1 マリオカート ダブルダッシュ!!



任天堂 レース 11月未定 価格未定 **735ポイント**

読者のコメント ワリオ&ワルイージのマシンは、どうみてもカートじゃないですよね（笑）（長野県/ネーブルー世さん）

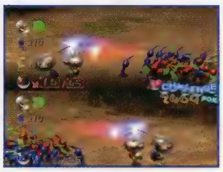
2 GC →2 ポケモンコロシアム



ポケモン その他 11月21日 6,800円 **642ポイント**

読者のコメント 『ファイアレッド』『リーフグリーン』のポケモンも登場するんですよね。すげぇ!!（新潟県/nekoにんさん）

3 GC ↑5 ピクミン2



任天堂 アクション 2003年未定 価格未定 **574ポイント**

読者のコメント 紫ピクミンは愛嬌があってかわいいけど、白ピクミンはちょっぴり怖いかも…（長崎県/剣と千尋のカミカミさん）

4 ↓3 GBA MOTHER3(仮)



※上の画面写真はGBA版です

任天堂 RPG 発売日未定 価格未定 **568ポイント**

5 初 GBA ポケットモンスター ファイアレッド



ポケモン RPG 発売日未定 価格未定 **515ポイント**

順位	機種	前回	タイトル	ポイント	メーカー/発売日	ジャンル/価格
6	GC	↓4	あつまれ!! メイド イン ワリオ	433ポイント	任天堂 10月17日	その他 3,800円
7	GBA	初	ポケットモンスター リーフグリーン	378ポイント	ポケモン 発売日未定	RPG 価格未定
8	GC	↓7	マリオテニスGC(仮)	290ポイント	任天堂 2004年未定	スポーツ 価格未定
9	GC	↓8	マリオパーティ5(仮)	218ポイント	任天堂 2003年未定	パーティ 価格未定
10	GC	→10	バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海	198ポイント	ナムコ 12月5日	RPG 6,800円
11	GC	↑12	メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス	191ポイント	コナミ 今冬	アドベンチャー 価格未定
12	GBA	↑19	逆転裁判3	187ポイント	カプコン 2004年1月23日	アドベンチャー 4,800円
13	GC	↓6	スターフォックス(仮)	175ポイント	任天堂 発売日未定	シューティング 価格未定
14	GBA	↓9	マリオ&ルイージRPG(仮)	154ポイント	任天堂 2003年未定	RPG 価格未定
15	GC	初	ONE PIECE グランドバトル！3	139ポイント	バンダイ 12月11日	アクション 価格未定

『マリオカート』連続トップ！『ポケモン』2作が初登場

前号にひきつづきトップに立った『マリオカート』をはじめ、上位陣には大きな動きは見られなかった。人気タイトルがひしめくこのランキングに初登場で食い込んできたのは、やっぱり『ポケモン』。詳しい情報がまったくないなか、『～ファイアレッド』が5位、『リーフグリーン』は7位に。TGSで発表された「無線通信」が、新たな遊び方を作り出せるのか、注目！

前号、待望の画面写真が掲載された『逆転裁判3』が12位にランクアップ。おなじみの登場人物が今回もゾクゾク登場するらしいので、ファンにとってはたまらないところ。発売が近づくにつれてランク上昇の可能性も。

早くこいこい発売日!! 読者の期待コメント

● **『あつまれ!! メイド イン ワリオ』**の価格に驚きました。まさかGBA版より安いとは…。しかも対戦メインで面白そうなのに（長崎県/鶴邦寛さん）㊫ GBAでいまだ人気の衰えない作品をGCで、しかも3800円！ 年末年始のパーティゲームとして、**『マリパー』**の強力なライバルになりそう。

● **『マリオ&ルイージRPG』**で声をなくしたのがピーチではなく、ジャイアンだったら、世界が救われるかも（神奈川県/Watさん）㊫ 空き地で行われるリサイタルの「ボエ～」を聴かなくて済むしね。

●「GC&GBAソフト発売スケジュール」のタイトル**『ゲームボーイミュージック』**って、実際はどんなゲームなの？（滋賀県/T・Yさん）㊫ じつは2001年春のTGSに、プレイできる状態で出展されていたんだ。実際プレイした感想は…『ビートマニア』などの、いわゆる「音ゲー」に近いかも？

ランキングに関することなら何でも調査研究します!! ランキングQ&A

Q GBAはどれくらい売れてるの？（京都府・Gitchさん）

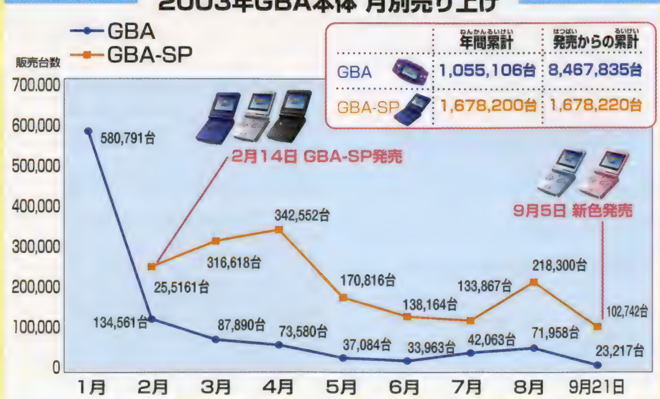
A GBA,SP合わせて累計1000万台突破!!

前号のGC本体売り上げにつづき、京都府のGitchさんの「GBA本体はどれだけ売れてるの？」…そう、今回はGBA本体の売り上げを調査します。

右が2003年の売り上げの推移。従来のGBA本体と今年登場したGBA-SP（以下、SP）の売り上げだ。

2月14日に発売されたSPは順調に売り上げを伸ばし、半年で累計150万台を突破。従来のGBAも、SPにはかなわないものの、相変わらず順調な売り上げ。GBA、SPの累計を足すと、なんと1000万台。もはや国民的携帯ゲーム機と言っても過言ではないかも。

2003年GBA本体 月別売り上げ



ニンドリ100号への道

94号



2003年8月6日号

「カービィのエアライド」のサントラCD（出張サウンドテスト）の付録がついた特別号。桜井さんのメッセージのほか、サウンド担当の酒井省吾さんと、マリオ&ゼルダサウンドの生みの親・近藤浩治さんの対談が、任天堂のサウンドルームで実現。また『どうぶつの森e+』では、カードe用のニンドリくんのデザインを大募集。

もうすぐ発売の新作ソフトをチェック！

NEXT 2 WEEKS

10/6～10/20 ネクスト2ウィークス

100号記念ということでハデにやりたいところだが、今号は対象ソフトが4本と寂しい状況。代わりに、空いたスペースでGC、GBA のこれまでの足取りを、ちょっと違った視点から眺めてみたぞ。

GC ジャイアントエッグ ～ビリー・ハッチャーの大冒険～



10/9 ●6980円 ●セガ ●アクション

タマゴを転がして大冒険！

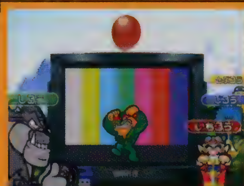
いろんなタマゴを使いこなして、難関を切り抜ける転がしアクションゲーム。敵を倒したり仕掛けを動かすには、必ずタマゴが必要になるぞ。悪のカラスに捕まった鳥たちの長老を救い出し、世界に朝を取り戻すのが目的だ。

詳しくは P60へ

Play review プレイレビュー

タマゴをころがすこと自体は簡単にできる。ほとんどのアクションにタマゴが必要という点がやや特殊で、最初はとまどうが、慣れれば問題ないレベルだ。ある程度ゲームをプレイしたことのあるプレイヤーが集まれば、4人対戦もいい。タマゴを取ったり取られたりの乱闘が熱いぞ。（和尚）

GC あつまれ！ メイド イン ワリオ



10/17 ●3800円 ●任天堂 ●アクション

パーティプレイで盛り上がれ！

数秒で遊べる「プチゲーム」を200種類以上収録し話題を呼んだGBA版を、GC向けにリニューアル。4人同時プレイが可能になり、パーティゲームとして楽しめるようになった。多人数用に8種類の独特のルールが追加されており、プレイを盛り上げてくれる。

Play review プレイレビュー

『あつまれ～』っちゅーことで多人数対戦は当然熱いっス。いろんな遊び方があるけど、個人的には人のジャマができるのとアタッ○25モドキが大好き。1人プレイもクリアごとにGBA版と違う要素が追加されていい感じ。超絶&チープな3D&ヘンテコが混ざったムービーがイカス！（かややん）

GBA マーメイドメロディ ぴちぴちピッチ



10/9 ●4980円 ●コナミ ●音楽アクション

歌に合わせてボタンを押そう

コミック、アニメで人気の「ぴちぴちピッチ」がリズムアクションになった。メロディーに合わせてタイミングよくボタンを押し、うまく曲を歌い続けよう。自分で作詞した曲を遊ぶこともできるぞ。また3人のキャラをそれぞれ動かす3人同時プレイも可能。

Play review プレイレビュー

ルール自体は普通の音ゲーなのだが、コマンドの入力に歌詞の発音が対応しているのが画期的。ミスを続けるとまともな歌にならないが、タイミングが合ってきれいに歌えたときはかなりの達成感が味わえる。アニメソングが嫌いでなければ、原作を知らなくても楽しめるのでオススメ。（和尚）

GBA 魔探偵ロキRAGNAROK ～幻想のラビリンス～



発売中 ●5800円 ●J・ウイング ●アドベンチャー

オリジナルストーリーが展開

邪神ロキの化身である少年探偵「ロキ」が活躍するアドベンチャー。月刊コミックブレイドで連載中のコミックが原作だ。ロキをつけねらうヘイムダルによって作られた謎の娯楽世界「ミステリータウン」を舞台に、ゲームオリジナルのストーリーが展開する。

Play review プレイレビュー

原作を知らずにプレイ。会話中の固有名詞の連発に戸惑う。ゲームは迷路を進んだり、仕掛けを解いていくことで進行するのだが、いまいち仕掛けが分かりづらいかも。キャラとそのセリフ（設定）は原作を忠実に再現しているようなので、ありがちな言葉だけど原作ファン向けかな。（本ちゃん）

GBA版『キングダムハーツ』画面緊急公開

東京ゲームショウで、人気シリーズ『キングダムハーツ』のGBA版が発表された。さっそく『キングダムハーツ チェインオブメモリーズ』の画面を公開するぞ。しかしそのカゲで、ナウプロダクションから発売を予定していた『メタルマックスR改』が発売中止となっている。SFC版を発売していたデータイーストが破産し、「商品発売に向けて支障をきたす権利的諸問題」が出たのが理由だという。





←バトルはカードを使ったアクションバトルになるもよう。イベントではアニメーションによる演出もあり

GBA ボンバーマンジェッターズ ゲームコレクション



10/16 ●4800円 ●ハドソン ●バラエティ

お手軽ゲームがいっぱい！

ピンボール、バトルゲーム、ポケットゲームの3モードを収録。ポケットゲームは他のGBAにコピーできる。

はみ出しデータランド GC&GBAソフトを一番出しているメーカーは？

GBA発売から約2年半、GC発売から約2年が過ぎ、これまで数多くのソフトが発売された。では、もっとも多くのソフトを出しているメーカーはどこなのだろうか？ GC、GBAそれぞれでトップ10をまとめてみたぞ。なお、タイトル数は廉価版、限定版、同梱版は除いた数になっている（『ポケモン ルビー・サファイア』など、バージョン違いはそれぞれカウントしている）。

結果は右の表のとおり。GCは任天堂とコナミがリードし、次いでカプコン、セガなどが追っている。GBAはGCとまったく傾向が違い、コナミが驚くべき数でトップ。エム・ティー・オー、カルチャーブレーンなど、GCでは目立たないメーカーが躍進しているのも特徴だ。リリース数全体から見ても、GBAの勢いが感じられる。

GC（9月末現在、全138本）

1	任天堂	21本
2	コナミ	20本
3	カプコン	13本
4	セガ	12本
5	EAスクウェア	9本
6	ハドソン	9本
7	バンダイ	6本
8	トミー	5本
9	アクレイムジャパン	4本
9	ナムコ	4本

GBA（9月末現在、全444本）

1	コナミ	92本
2	任天堂	32本
3	カプコン	23本
4	エム・ティー・オー	21本
5	ナムコ	16本
6	ハドソン	14本
7	セガ	13本
8	タカラ	12本
9	カルチャーブレーン	11本
9	トミー	11本
9	バンプレスト	11本



SOFT SCHEDULE GC&GBAソフト発売スケジュール

スケジュール中で、赤い字のものは今号から新登場タイトル、青い字は発売日、タイトル名、メーカー、価格に前号から変更があったものです。



ニンテンドーゲームキューブ

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月9日	ジャイアントエッグ〜ビリー・ハッチャーの大冒険〜	セガ	6980円	001
10月17日	あつまれ!! メイド イン ワリオ	任天堂	3800円	002
10月24日	式神の城Ⅱ	キッズステーション	6800円	003
11月7日	レッスルマニアXⅨ	ユークス	6800円	004
11月7日	レッスルマニアXⅨ(プレミアムBOX)	ユークス	8800円	—
11月14日	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ	5800円	005
11月21日	ポケモンコロシアム	㈱ポケモン	6800円	006
11月27日	ガチャフォース	カプコン	6800円	007
11月27日	ファンタシースターオンライン エピソード1&2 プラス	セガ	3980円	008
11月27日	ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション	セガ	6980円	009
11月27日	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	6800円	010
11月28日	メダロットBRAVE	ナツメ	6800円	011
11月未定	スター・ウォーズ ローグ スコードロンⅢ	エレクトロニック・アーツ	6800円	012
11月未定	メダル オブ オナー〜ライジングサン〜	エレクトロニック・アーツ	6800円	013
11月未定	マリオカート ダブルダッシュ!!	任天堂	価格未定	014
今秋	機動戦士ガンダム(仮称)	バンダイ	価格未定	015
12月4日	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ! 魔神パワー	コナミ	4800円	016
12月4日	ハドソンセレクションVol.3 PC原人	ハドソン	3000円	017
12月5日	バテン・カイトス 終わらない翼と失われた海	ナムコ	6800円	018
12月11日	桃太郎電鉄12 西日本編もありまっせー!	ハドソン	6800円	019
12月11日	ONE PIECE グランドバトル! 3	バンダイ	価格未定	020
12月12日	ハリー・ポッターと賢者の石	エレクトロニック・アーツ	5800円	021
12月18日	ソニック ヒーローズ	セガ	6980円	022
12月18日	ドリームミックスTV ワールドファイターズ	ハドソン	6800円	023
12月未定	SSX3	エレクトロニック・アーツ	6800円	024
12月未定	007 エブリシング・オア・ナッシング	エレクトロニック・アーツ	6800円	025
12月未定	ミッキー&ミニー トリック&チェイス	カプコン	6800円	026
12月未定	ダビつく3 ダービー馬をつくろう!	セガ	6980円	027
12月未定	デュエル・マスターズGC(仮称)	タカラ	6800円	028
12月未定	NARUTO-ナルト-激闘忍者大戦! 2	トミー	価格未定	029
12月未定	ハドソンセレクションVol.4 高橋名人の冒険島	ハドソン	3000円	030
今冬	キラー7	カプコン	価格未定	031
今冬	メタルギアソリッド・ザ・ツインスネークス	コナミ	価格未定	032
今冬	カイジュウの島〜アメージングアイランド〜	セガ	6980円	033
今冬	ぷよぷよフィーバー	セガ	価格未定	034
今冬	カスタムロボ for GAMECUBE(仮称)	任天堂	価格未定	035
今冬	1080°シルバーストーム	任天堂	価格未定	036
今冬	ワリオワールド(仮称)	任天堂	価格未定	037
2003年未定	ピクミン2	任天堂	価格未定	038
2003年未定	マリオパーティ5(仮称)	任天堂	価格未定	039
2003年未定	ちびロボ!	バンダイ	価格未定	040
2004年1月9日	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	6800円	041
2004年未定	ロックマンX コマンドミッション	カプコン	価格未定	042
2004年未定	マリオテニスGC(仮称)	任天堂	価格未定	043
発売日未定	シムピープル バスティン・アウト(仮称)	エレクトロニック・アーツ	価格未定	044
発売日未定	バイオハザード4	カプコン	価格未定	045
発売日未定	バーチャファイター・クエスト(仮称)	セガ	価格未定	046
発売日未定	スターフォックス(仮称)	任天堂	価格未定	047
発売日未定	天外魔境Ⅲ NAMIDA	ハドソン	価格未定	048
発売日未定	お遍路さん〜発心の道場(土佐国)編〜	ピンチェンジ	価格未定	049

ゲームボーイアドバンス

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月9日	マーメイドメロディー ぴちぴちピッチ	コナミ	4980円	050
10月16日	ボンバーマンジェッターズ〜ゲームコレクション	ハドソン	4800円	051
10月24日	オリエンタルブルー—青の天外—	任天堂	4800円	052
10月24日	レジェンド オブ ダイナミック 豪翔伝 崩界の輪舞曲	バンプレスト	5800円	053
10月31日	みんなのソフトシリーズ みんなの麻雀	エム・ティー・オー	2980円	054
10月31日	みんなのソフトシリーズ 上海	サクセス	3480円	055
10月31日	みんなのソフトシリーズ ZOOO	サクセス	3480円	056
10月未定	低価格シリーズ「かわいい森のおかしやさんゲームギャラリー」(仮称)	カルチャーブレーン	3300円	057
11月1日	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4800円	058
11月7日	ハムスター物語3EX.4.スペシャル	カルチャーブレーン	4800円	059
11月14日	ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ	エレクトロニック・アーツ	4800円	060
11月14日	スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団	スクウェア・エニックス	5800円	061
11月14日	こいぬちゃんのはじめてのおさんぽ〜こいぬ育成ゲーム〜	TDKコア	4800円	062
11月21日	みんなのソフトシリーズ ひょっこりひょうたん島 〜ドン・ガバチョ大活躍の巻〜	エム・ティー・オー	3980円	063
11月21日	ミッキーとドナルドのマジカルクエスト3	カプコン	4800円	064
11月21日	パズにん〜うみにんのパズルでにむ〜	メトロ・スリーディジャパン	4800円	065
11月27日	SDガンダム Gジェネレーション アドバンス	バンダイ	5800円	066
11月27日	SDガンダム Gジェネレーション アドバンス with GBA-SPシャア専用カラー(仮称)	バンダイ	18300円	—
11月未定	お買い得シリーズ第11弾「かわいい金魚物語」	カルチャーブレーン	4800円	067
11月未定	お買い得シリーズ第12弾「魔女っ子パティシエ くりーむちゃん」	カルチャーブレーン	4800円	068
11月未定	みんなのソフトシリーズ テトリス(仮称)	サクセス	3480円	069
12月4日	あしたのジョー まっ赤に燃え上がれ!	コナミ	4980円	070
12月4日	クラッシュ・バンディクーアドバンス2 ぐるぐるさいみん大パニック!?	コナミ	4980円	071
12月4日	パワプロクンポケット6	コナミ	4980円	072
12月4日	みんなの王子様	コナミ	4980円	073
12月4日	ソニック バトル	セガ	4980円	074
12月5日	ガチャステ! ダイナデバイス2 ドラゴン	ロケットカンパニー	4800円	075
12月5日	ガチャステ! ダイナデバイス2 フェニックス	ロケットカンパニー	4800円	—
12月11日	ゲゲゲの鬼太郎 危機一髪! 妖怪列島	コナミ	4980円	076
12月11日	コロッケ! 3 グラニュー王国の謎	コナミ	4980円	077
12月12日	ロックマン エグゼ4 トーナメント ブルームーン	カプコン	4800円	078
12月12日	ロックマン エグゼ4 トーナメント レッドサン	カプコン	4800円	—
12月18日	ASTRO BOY 鉄腕アトム アトムハートの秘密	セガ	4980円	079
12月未定	ゴジラ 大乱闘アドバンス	アタリ	4800円	080
12月未定	シルバニアファミリー5 妖精のステッキとふしぎの木 マロンイヌの女の子	エポック社	4800円	081
12月未定	007 エブリシング・オア・ナッシング	エレクトロニック・アーツ	4800円	082
12月未定	みんなのソフトシリーズ 囲碁(仮称)	サクセス	3480円	083
12月未定	冒険遊記プラスターワールド 伝説のプラストゲートEX	タカラ	6800円	084
今冬	メタルスラッグアドバンス	SNKプレイモア	4800円	085
今冬	メダル オブ オナー アドバンス(仮称)	エレクトロニック・アーツ	4800円	086
今冬	麻雀コレクション	カルチャーブレーン	4800円	087
今冬	メープルランドの「魔法屋さん」+動物キャラナビ占い個性心理学	カルチャーブレーン	4800円	088
今冬	金色のガッシュベル!! うなれ! 友情の電撃	バンプレスト	価格未定	089
2003年未定	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4980円	090
2003年未定	マリオ&ルイージRPG	任天堂	価格未定	091
2003年未定	マリオゴルフGBAツアー	任天堂	価格未定	092
2003年未定	デジモンレーシング(仮称)	バンダイ	4800円	093
2004年1月9日	ロード・オブ・ザ・リング 王の帰還	エレクトロニック・アーツ	4800円	094
2004年1月23日	逆転裁判3	カプコン	4800円	095
2004年1月未定	ガチャあぷ	ハドソン	価格未定	096
2004年2月未定	リリパット王国〜リリモニといっしょプニ!〜	セガ	4980円	097
2004年春	アクションゲーム(仮称)	サクセス	価格未定	098
2004年未定	真・女神転生デビルチルドレン メシア・ライザー	アトラス	価格未定	099
2004年未定	キングダムハーツ チェインオブメモリーズ	スクウェア・エニックス	価格未定	100
2004年未定	ポケットモンスター ファイアレッド(ワイヤレスアダプタ同梱)	任天堂	価格未定	101
2004年未定	ポケットモンスター リーフグリーン(ワイヤレスアダプタ同梱)	任天堂	価格未定	—
発売日未定	スーパーパズルファイターⅡX	カプコン	4800円	102
発売日未定	EZ-TALK 中級編(仮称)	キーネット	価格未定	103
発売日未定	まじこね	ソフトマックス	4800円	104
発売日未定	ゲームボーイミュージック(仮称)	任天堂	6800円	105
発売日未定	ドンキーコングカントリー(仮称)	任天堂	価格未定	106
発売日未定	MOTHER3(仮称)	任天堂	価格未定	107
発売日未定	マリオ&ドンキーコング(仮称)	任天堂	価格未定	108
発売日未定	マリオテニスGBA(仮称)	任天堂	価格未定	109
発売日未定	メトロイド ゼロミッション(仮称)	任天堂	価格未定	110
発売日未定	READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	ミッドウェイ	価格未定	111

カードe+

発売日	タイトル	発売元	価格	No.
10月17日	どうぶつの森カードe+シリーズ3	任天堂	191円	112
発売日未定	ゲーム&ウォッチカードe(仮称)	任天堂	価格未定	113
発売日未定	マリオパーティカードe(仮称)	任天堂	価格未定	114

ニンドリ100号への道▼

95号



2003年8月21日号

別冊付録は『マザー1+2』の攻略別冊完結編。ファミコン生誕20周年企画では有名クリエイターのメッセージのほか、任天堂の元広報室長・今西紘史さんのインタビューが実現。「マリオ親衛隊」は「ドリームキングダム」として再スタート。伊藤あしゅらさんのイラストやコメントも掲載。『F-ZERO』の体験会の記事も。

MARIO&ZELDA Big Band LIVE

ニンドリ100号への道▼

96号

2003年9月6日号

別冊付録は『どうぶつの森』のカレンダー手帳。巻頭特集では、ナムコの新作RPG『バテン・カイトス』の紹介記事と開発者インタビュー。また、スクウェア・エニックスの河津秋敏さんには『FFCC』の開発秘話を、「マリオ&ゼルダライブ」の司会者・伊藤あしゅらさんには、任天堂サウンドの魅力について語ってもらった。



マリオ&ゼルダ ビッグバンド ライブ
熱狂レポート

MARIO & ZELDA Big Band LIVE



↑おなじみ伊藤あしゅらさんの司会と演奏。そして特別ゲスト宮本茂さんの演奏も！

9月14日、日本青年館大ホールで行われた「マリオ&ゼルダ ビッグバンドライブ」。数多くのすばらしいゲームミュージックを生み出してきた、任天堂音楽担当の近藤浩治さんの楽曲、とりわけ『ゼルダ』と『マリオ』の曲が、ラテンでノリノリなビッグバンドと、しっとり&にぎやかなアコースティックブルーグラスで生演奏された。すばらしい演奏、そして豪華ゲストによる楽しいトークで会場は大熱狂！そんなライブの模様をニンドリが密着取材してきました。



←お客さん総立ちで盛り上がったステージ。ノリの良いサウンドに、じっとしてなんていられない！



➡超豪華なゲスト陣による演奏&トークも楽しめた

司会進行：伊藤あしゅらさん



➡トレードマークであるヒョウ柄の衣装を着ているあしゅらさん。Tシャツをよく見ると…「任天堂」!?

ライブの司会を務めたのは、ご存じ、伊藤あしゅらさん。マンガ家、3DCGディレクターでありながら、ギターアナリストで音楽評論もこなす才能の持ち主。『スターフォックス』『スーパーメトロイド』『ポケモン』などのマンガをアメリカの雑誌や新聞などに掲載していたり、数々の任天堂ゲームにも携わってきた。そして今回、すばらしい任天堂ミュージックの生演奏を現実とするために、ライブの発起人としても大活躍。



興奮のライブDVDが次号の付録に!!

ステージと客席が一体になったすばらしいライブ。その模様をここでレポートしていくけれど、残念ながら音楽は伝えられない…。でも…こんな豪華な顔ぶれのステージは、もう見れないかも!! そ・こ・で！ なんと次号では、このビッグバンドライブ模様を収録したスペシャルDVDを付録に付けちゃいます！ お楽しみに！



⬆ビッグバンドの演奏は、東京キューバンボーイズ・ジュニア。ジャズ演奏、ラテンバンドとして活躍している



⬆『マリオサンシャイン』のなかでも超難関なアスレチックコースのテーマ。コーラス隊によるスキャットを生で楽しめた

⬇SMAPの「世界で一つだけの花」でバンジョー奏者としても活躍した有田純弘さん率いるバンドがアコースティックブルーグラス演奏を披露





⬆4曲目の「GO GO マリオ」は、マリオのテーマ歌詞付きバージョン。マリオの着ぐるみも登場して、盛り上がったのだ

超豪華ゲストの演奏&トークも！

宮本 茂さん



『マリオ』&『ゼルダ』の生みの親。学生時代からのブルーグラスファンで趣味はギター演奏。その腕前と「ピクミン」の歌も披露してくれました。

近藤 浩治さん

『マリオ』『ゼルダ』をはじめとする、任天堂のゲーム音楽を担当。数多くの名曲を生み出した。貴重なキーボードの生演奏をしてくれました。



戸高 一生さん



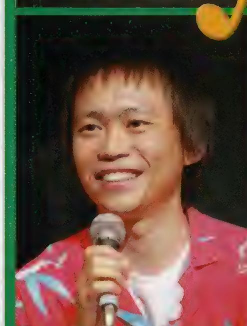
『どうぶつの森』などの音楽を担当。犬のギター弾き「とたけけ」のモデルでもある。ビブラフォンの名手で、華麗な演奏を聴かせてくれました。

手塚 卓志さん

『ヨッシー』シリーズや『どうぶつの森』のディレクターを務める。愛くるしいボケキャラで笑いを取ってくれました。



永田 権太さん



『ゼルダの伝説 風のタクト』音楽担当。本当は「ケン太」なのに、親しみを込めて「ゴン太」と呼ばれてました。

ニンドリ100号への道

97号



2003年9月21日号

巻頭は計40ページのRPG大特集。『テイルズ オブ シンフォニア』のほか、『新約 聖剣伝説』ではブラウニー・ブラウンのインタビューが遂に実現。任天堂経営説明会では「クラブ・ニンテンドー」の情報が明らかに。付録は『どうぶつの森』のカードe+、346枚の完全カタログ。ハル研をやめることになった桜井さんの緊急インタビューも。

ニンドリ100号への道

98号



2003年10月6日号

付録は『牧場物語 ワンダフルライフ』と『テイルズ オブ シンフォニア』の2大攻略別冊。巻頭特集では『マリオゴルフ』の高橋兄弟のインタビューも掲載。また、都内のゲームショップで開催された『ケロケロキング』のニンドリ杯の模様もレポート。トランセル種市の「ポケモンコロシアムへの道」が連載スタート。



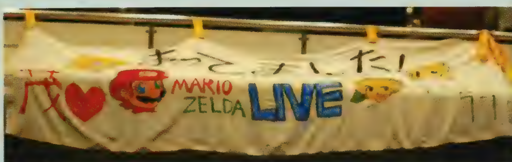
↑かつては「8時だヨ！ 全員集合！」の収録も行われていたという、日本青年館大ホール。詰めかけたファンでごったがえしました

↓会場で受付をしていたのは、実はニンドリ編集部の面々。チケットをもぎったり、パンフを配ったりしてました





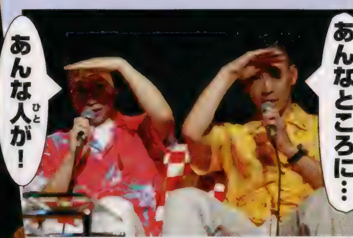
↑ヒョウ柄のあしゅらさん＆ヒョウのぬいぐるみ！



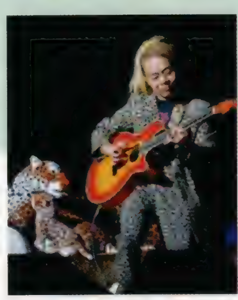
↑会場2階にはニンドリヤーのみなさんが作った横断幕も飾られました



↑客席からマリオも登場！



↑客席をのぞき込む永田さんと戸高さん



←あしゅらさんのギター独奏で幕を開けたステージ。かっちょいい！



↑スーパーマリオブラザーズメドレーでは、近藤さんがキーボードを演奏

→コスプレでステージを楽しむお客さんたち





↑DVDを観れば分かる！戸高さんがお約束のあのポーズです



↑最後には観客総立ちで盛り上がったのでした



↑あしゅらさんと宮本さん、そして有田さんでブルーグラスを演奏＆熱唱するシーンもありました



↑ビブラフォンでヨッシーアイランドを演奏する戸高さん



↑ステージの上も大盛り上がり！ ステージ狭しとあしゅらさんが暴れ回ってくれました



➡本誌トランセル種市の私物のマラカスを持ったマリオも！

演奏曲目

① スーパーマリオ64 オープニングテーマ〜地上のテーマ（N64『スーパーマリオ64』）
② スーパーマリオブラザーズメドレー（FC『スーパーマリオブラザーズ』）
③ マリオ・スキャットバージョン（GC『スーパーマリオサンシャイン』）
④ GO GO マリオ（FC『スーパーマリオブラザーズ』）
⑤ スーパーマリオブラザーズ3 エンディングテーマ（FC『スーパーマリオブラザーズ3』）
⑥ 近藤浩治さんリクエストによるラテンスタンダードナンバー
⑦ ヨッシーアイランド アスレチックのテーマ（SFC『ヨッシーアイランド』）
⑧ 海辺でヨッシー（N64『ヨッシーストーリー』）
⑨ 風のタクト タイトルテーマ（GC『ゼルダの伝説 風のタクト』）
⑩ 竜の島のテーマ（GC『ゼルダの伝説 風のタクト』）
⑪ エポナの歌（N64『ゼルダの伝説 時のオカリナ』）
⑫ ドルピックタウンのテーマ（GC『ゼルダの伝説 風のタクト』）
⑬ Grandfather's Clock（大きな古時計）
⑭ ムジュラの仮面／ゾーラバンド（N64『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』）
⑮ ゴロンシティのテーマ（N64『ゼルダの伝説 時のオカリナ』）
⑯ お店のテーマ（N64『ゼルダの伝説 時のオカリナ』）
⑰ ゼルダの伝説メドレー（ディスクシステム『ゼルダの伝説』）
⑱ スーパーマリオサンシャイン エンディングテーマ（GC『スーパーマリオサンシャイン』）
アンコール スライダー（N64『スーパーマリオ64』）

※次号付録のDVDでは、都合により収録されない曲もあります

ニンドリ100号への道▼

99号



2003年10月21日号

そして、ついに100号直前の99号。『テイルズ』や『牧場物語』、そして『ピクミン2』など、いつものようにニンドリ編集部オススメのゲームに力を注ぎました。これからもニンドリの歴史は、読者のみなさんが支えてくださる限り続いていきます。このハミダシを最後まで読んでくださったみなさん、どうもありがとう！そして、これからもヨロシク！

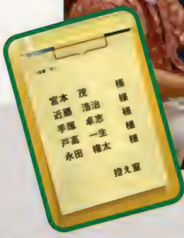


←戸高さんとたけけ。このぬいぐるみ、会場のおみやげコーナーで大人気でした



←宮本さんの楽屋に押し掛ける、本誌編集長サオヘン。天任家族そのまんま…





↑開演前。サイン色紙を描く出演者のみなさん。この色紙は、お客さんに抽選でプレゼントされました



←ステージ終了後。漫画家の姫川明先生が名古屋から駆けつけてくれました



←リハーサル中、客席に座ってビブラフォンの練習をする戸高さん。真剣な表情です



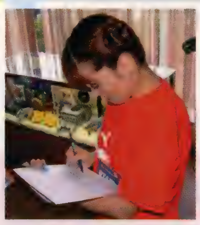
←おなじみ桜井さん（右）と、HAL研の音楽担当酒井さん（左）。去年のスマブラコンサートコンビですね



←任天堂関係者が着ていた米国版『風タク』のロゴ入りTシャツ！



↑いきのあったあしゅら＆宮本コンビの最終リハーサル風景



←サインするはやのん先生



↑『マリオゴルフ』のキャメロット名物広報の宇野さんと息子さん

↓HAL研社長の谷村正仁さんも観に来てました





↑ファンに囲まれる桜井さん！



↑実は、みずリンこと美鈴先生や天任家族のはやのん先生もスタッフとして参加してました。そして、ニンドリャーのサイン攻め攻撃でうれしい悲鳴を！



↑ゲームチューニング会社、猿楽庁の橋本長官



↑『シーマン』の生みの親、斉藤さんと宮本さんのツーショット



↑セガの香山哲さんも家族そろってライブを楽しんでました



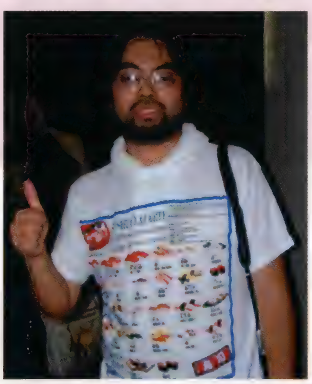
←『巨人のドシン』でおなじみ、飯田和敏さん



←ソニックの生みの親、中裕司さん。ドクターマリオのコスプレさんにサイン！



←宮本さんとともに『エボナの歌』の作詞をした戸田省吾さん（右）。N64の『マザー3』トリオです



↑『エフゼロ』などのキャラクターデザインを担当した、今村さん。寿司ネタTシャツは、当日上野で購入したとか。さすがのセンス!?

このライブの模様は次号の特別付録スペシャルDVDでたっぷりお楽しみください！



※実物は写真と多少異なる場合があります。

Nintendo DREAM

ニンテンドードリーム

vol.100

2003 11/6

次号は vol.101 10月21日(火)に発売します

予価 **590円** ※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

創刊100号プロジェクト第2弾！いよいよ次号ではマリオ&ゼルダライブDVD付録がついてくる!!!

マリオ＆ゼルダの興奮のライブが、いよいよキミの家にやってくる！ 9月14日に、日本青年館で開かれたライブの模様をたっぷり2時間DVDに収録してお届けします。宮本茂さんの生演奏やトークは必見だよ!! さらに期待の『マリオカート』や『メイド イン ワリオ』などの新作情報も盛りだくさん。100号を迎えてダブルダッシュをかける、これからのニンドリにご期待ください！



伝説のライブDVDが付録だ！

※予告の内容等は、諸般の事情で変更する場合があります。



チラシの世界 #028
1998年 ポケットモンスター ピカチュウ（GB）

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0083 東京都千代田区こうじ町4-2 第2こうじ町ビル8階
ニンテンドードリーム編集部「○○○」係まで

E-mailでの投稿は…

「ドリテクの殿堂」宛は：doritech@nindori.com
「ニンドリ学園」宛は　：64forum@pc.mycom.co.jp

本誌の内容に関するお問い合わせは…

03-3556-3313
休日を除く月曜から金曜日の午後4時から午後7時までの間に、本紙の内容に関する質問に限り受けつけています。ゲームの解説やヒント、人生相談などにはお答えできませんのでご了承ください。

インターネットでニンドリをCHECKしよう！

ニンドリドットコムでは、ニンドリの最新号が立ち読みできたり、編集部で制作している攻略本など情報などがチェックできるよ。ウェブカメラでは24時間、編集部の様子が覗けちゃうのだ。



http://www.nindori.com

EDITOR'S VOICE

■100号への想いは20ページに書いたので、ここでは補足的なことを。19ページはクリエイター。21ページには読者さん。その真ん中のページに編集部員。ニンドリはそんな存在でありたいと願っています（サオヘン）

■PSOサントラCDの取材で、ウェーブマスターの5人にインタビュー。作品のコンセプトをベースに、自分のやりたいことをしっかり織り込んでいく職人魂に感服。今回の曲も最高の仕事です。とにかくCDの袋を開けて、聴いてみてね(高島)

■とても楽しかったビッグバンドライブ。2、3日足が重くなるほど疲れたけれど、あのライブにスタッフとして参加できるとは、ウレシイ体験でした。マリオの着ぐるみがステージに上がるとき、お尻を支えていたのは私です(ケイ大佐)

■自称「お祭り男」としては「ビッグバンドライブ」「東京ゲームショウ」とイベントが続き、楽しさ満喫。TGS速報記事は少しでも雰囲気を伝えようと、コンパニオン重視の記事構成にしたのは私の独断です（トランセル）

■一生に一度の100号なんだからお祭にしようってことで少しだけヘンにしてみました。自分が昔好きだった雑誌のようにニンドリもみんなの心に残ってくれると嬉しいな。マリオのモザイク画は力作なので1時間は見つめてね(かややん)

■広技苑最新号は久々にファミコン以降の全機種を収録。1734ページ、1万2753項目と過去最大のボリュームだ。一生校正が終わらんかと思った。そんな苦労の詰まった広技苑20003秋版、絶賛発売中!!（マッスル）

■100号の作業の合間に、こっそり帰郷。故郷である福島への道のりは、高速道路で片道4時間。台風の中、時速100キロ以上で決死のドライビング。雨でフロントガラスがまったく見えない状態で死ぬかと思った(本ちゃん)

■ニンテンドードリームもついに100号。途中参加の私でも、なかなか感慨深いものがあります。月2回刊になり、冗談では済まされないスケジュールに翻弄されながらも、がんばったかいがあった…（ハシモ）

■先日のマリオ＆ゼルダライブで会場の案内などのコンサートスタッフの仕事を初体験。ステージは見られないし、基本的に立ちっぱなしだったのでかなり腰にきました。本業のスタッフの人たちはスゴイなあと感心。（岡）

■いまさらかもしれませんが、『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』の隠しボス、レッドアリーマーと元祖アテナを初めて見ました。ただ、どうやらアーケードでは使えないようなので、ちょっと残念です（和尚）

■薬による強化、徹底的に理詰めの戦略…オレのポケモン育成法って『少林サッカー』の悪役チームみたいだなあ。こういう計画的育成は決してつまらなくないんだけど、“作業”を感じたら潮時なんでしょうねえ（本郷）

■今号は「マリオ＆ゼルダ ビックバンド ライブ」に『PSO』の取材、東京ゲームショウのレポートと大忙し。けれど自分としては、100号記念で火ダルマの編集部をよそに案外楽しかったりします(笑)　（カズヤ）

STAFF

編集人　山森尚

編集長　左尾昭典
副編集長　高島寿洋
デスク　岩崎桂／種市真澄
編集　嘉山直幸／五十嵐達雄
本多貴之／橋本慎也
岡本明徳／北山大輔
本郷公康／坂井一哉

ライター　宝山りふぁ／中谷至
松村浩次／松本英明
松本亮／成瀬史弥
大渕豊／瀧澤潔／北村光広
白石岳（アセンブル）
尾関友誌(ユークラフト)
AD&カバーデザイン　大條千鶴子
デザイン　有限会社フリーウェイ
山名田裕樹
GETTARADICCA
南尾和美／小宮山裕

DTP　有限会社ウィッチ・プロジェクト
株式会社エストール／ぼっけ門
写真撮影　守屋貴章／タナカタイゾー
植田昌幸／水口哲二
イラスト&コミック　伊藤あしゅら／はやのん
美鈴秋／熊谷智子／峠たかのり
チラシ協力　たかぎ723（GAMECUTE）
広告　小川直伸／崎山愛
工藤克俊／駒形友美
印刷　凸版印刷株式会社

Nintendo DREAM vol.100
2003年10月6日発売
●発行人　中川信行
●ゼネラルプロデューサー　小畑誠治

●発行　株式会社 毎日コミュニケーションズ
〒102-0073
東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル1号館
TEL 03(3262)7488(販売営業)

●編集部・広告　株式会社 アンビット
〒102-0083
東京都千代田区麹町4-2第2麹町ビル8階
TEL 03(3556)3288　FAX 03(3556)3287

●今号のハミダシは7～129ページまで「100号への道のり」占拠しました（一部を除く）。表紙をキレイに見たいという人はニンドリドットコムをご覧ください。連動企画が進行中です。

■色は64ドリーム創刊号に関わった編集者です。わずか2人…。96年当時ゲーム雑誌の編集者だった人は次号で聞きますね。



New Color!

ゲームボーイアドバンスSPに新色２色登場。

好評発売中　メーカー希望小売価格 12,500円(税別)



GAME BOY ADVANCE SP™

Nintendo®

任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/



Nintendo ニンテンドードリーム DREAM VOL.100 2003

創刊100号プロジェクト第1弾『PSO』サントラCD

MYCOM 毎日コミュニケーションズ

平成12年9月12日第三種郵便物認可 平成15年11月6日発行(毎月2回6日・21日発行) 第8巻第20号(通巻100号) 発行元:(株)毎日コミュニケーションズ
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 ●注文専用ダイヤル048-485-6815 ●編集・広告03-3556-3288

T1127101110496

雑誌27101-11/6

Printed in Japan 凸版印刷株式会社

定価490円 本体467円


LET THE WINDS BLOW
PSO
- Phantasy Star Online Episode Ⅲ Special Edition -
©SONICTEAM/SEGA
ニンテンドードリーム
Nintendo
DREAM
VOL.100 特別付録
COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO